

SaGa Frontier 2
サガフロンティア2
超強功能的金手指密碼
詳細解說的故事內容
內容精采看後面就知道！
想要了解遊戲中的故事內容嗎？
翻開這本書就對了！
復活邪神之
邪神領域 2
建議售價：250元
內頁全彩亮麗演出！

SaGa Frontier 2

サガフロンティア2



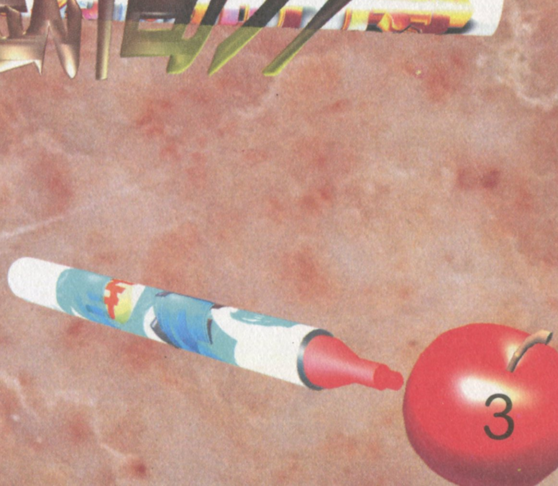
目錄

內容
有關紀錄時常見的重要訊息　6
登場角色介紹　7
遊戲開始前的注意事項　14
邪神領域２的世界地圖　15
世界觀念　22
系統解析　26
デュエル戰鬥單挑可以組合出來習得的連攜技　50
プレイヤーノート玩家筆記本　53
攻略內容與圖解說明　55
各年代主要發生事件　58
第一章～１２３９年　60
第二章　１２４０～１２４５年　78
第三章　１２４５～１２６９年　108
第四章　１２７０～結束　138
其他較難的事件解答　145
中日名稱對照表　154
金手指密碼　162

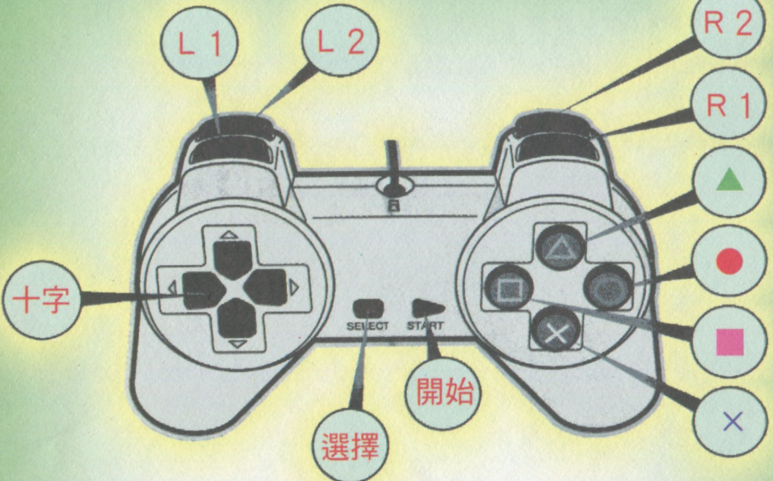
操作說明

與

遊戲簡介



遊戲簡介與系統解說



操作說明：

開始鍵：遊戲暫停
選擇鍵：遊戲本身不使用
十字鍵：操作主角的行動方向或指令的選擇
L１：呼叫武具裝備指令、在年表畫面切換區域
L２：呼叫パーティステータス隊伍狀態指令、在年表畫面切換區域
R１：呼叫技裝備指令、在年表畫面切換區域
R２：呼叫キャラクターステータス查看角色狀態指令、在年表畫面切換區域
●鈕：對話或指令的決定
▲鈕：查看道具或技巧、武器等等的功能解說。欲使用此功能必須在角色裝備畫面中，在原野或村莊、迷宮畫面則為快速記錄
■鈕：可以呼叫出常用命令欄。戰鬥中按下此鍵可以檢視所有角色的體力狀況
×鈕：按著此鈕移動可使角色在迷宮或村鎮平面地圖中移動速度加快
＊此遊戲每一記錄檔案需佔記憶格數一格
●利用手把上的『R１＋R２＋開始鍵＋選擇鍵』四顆鈕同時按下便可以讓遊戲重新讀取【RESET】，不可去按主機的RESET鈕，這樣會使快速記憶【クイックセーブ】消失。

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

遊戲簡介與系統解說

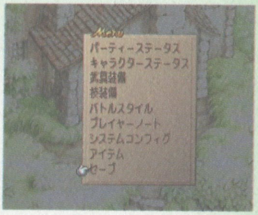
記錄怎麼辦？

當玩家進行遊戲到某種程度的時候想要將目前的遊戲進度記錄起來時，只要在角色可以移動的畫面上，呼叫出命令欄指令如右圖所示，然後再選擇【セーブ】記錄指令便可。每個記錄檔都會佔記憶卡容量一格。當記憶卡中有遊戲記錄存在時則遊戲開頭畫面時會自動讀取供玩家選擇。

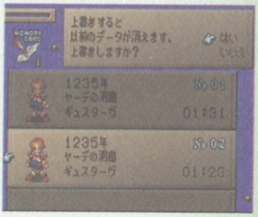
遊戲記錄大致上還可分成兩種方式；一種是【クイックセーブ】快速記憶，另外一種則是普通的【セーブ】記錄。兩種的差別就在於【クイックセーブ】快速記憶在主機電源關機的時候便會跟著消失，而【セーブ】記錄則是將記憶儲存在記憶卡當中，就算主機電源關機也沒有關係。

【クイックセーブ】快速記憶最主要的功用是讓玩家在不需要重新關機再開浪費讀取遊戲以及記憶的時間，在遊戲中做出錯誤決定的時候馬上利用按鈕【ＲＥＳＥＴ】的功能將之前的快速記錄呼叫出來，可以節省很多時間，這對喜歡嘗試遊戲分歧不同路線的玩家來說，是個不錯的記錄呼叫方式！正因『邪神領域２』是多分歧自由劇情的遊戲所以才特別需要快速記錄功能。

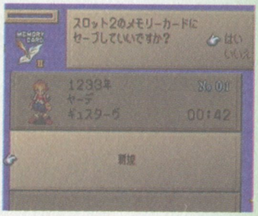
本遊戲尚可對應ＰＳ掌上型液晶記憶卡ＰＤＡ，可透過此項功能尋找挖掘物物或玩小遊戲。



←最後一項命令便是記錄指令



←記憶卡格數不夠時可以用覆蓋的方式記錄



←想要開新的記憶檔案就用新規的方式



←快速記錄只要關掉電源記憶就會消失

復活邪神之邪神領域2

サガフロンティア2

有關紀錄時常見的重要訊息

有些玩家在進行遊戲紀錄時經常會因操作不當，或其他原因而無法進行遊戲紀錄，面對這種情況不如就先來看看到底是出了什麼狀況再來尋求解決之道吧！

●セーブ　儲存遊戲進度紀錄

●ロード　讀取遊戲進度紀錄

●上書きしていいですか？　將之前的紀錄覆蓋過去可以嗎？(當記憶卡空格不夠時這會是個好方法）

●使用不可　表示記憶卡目前這個紀錄空格正被其他遊戲紀錄所使用中

●新規　重新建立一個紀錄檔案

●カードがささってません　記憶卡未接續在主機插槽上

●カードをチェックしています、ぬかないでください　檢查記憶卡內容當中、請勿拔插記憶卡

●クイックセーブしますか？　進行遊戲進度快速紀錄嗎？

●クイックロードしますか？　進行遊戲進度快速讀取嗎？

●セーブ出來ませんでした　記憶卡有問題、無法進行遊戲進度記錄(或許是記憶卡沒有插好、重新拔插一次試看看）

●セーブしていいですか？　要進行遊戲紀錄嗎？

●セーブをしています、ぬかないでください　遊戲紀錄進行當中、請勿拔插記憶卡

●データがありません　記憶卡當中並無此遊戲的紀錄檔案(記憶卡沒有插好也有可能會發生、重新拔插一次試看看）

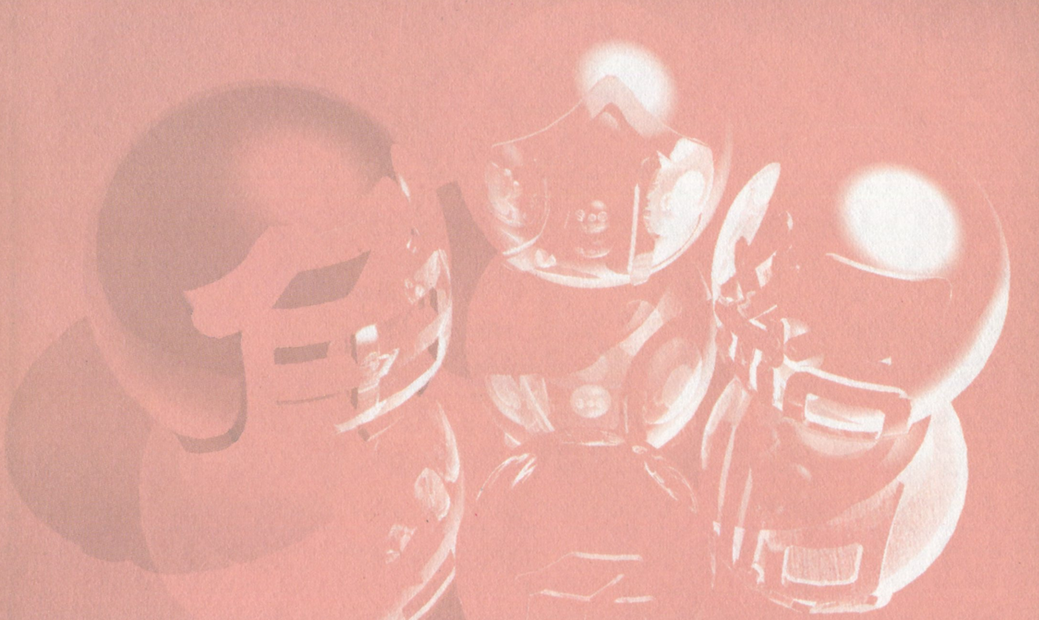
●フォーマットしますか？　要進行記憶卡格式化嗎？(此命令將會使記憶卡資料區重劃、請注意所有的紀錄將會消失、新的記憶卡在第一次使用前通常都必須先經過磁區重劃才有辦法使用）

●フォーマットをしています、ぬかないでください　記憶卡格式化中、請勿拔插記憶卡

●ロードしていいですか？　要進行遊戲紀錄讀取嗎？

●ロード出來ませんでした　記憶卡或記憶檔案有問題、無法進行遊戲進度讀取（記憶卡沒有插好也有可能會發生、重新拔插一次試看看）

●ロードをしています、ぬかないでください　記憶檔案讀取中、請勿拔插記憶卡



登場人物簡介



ギュスタ―ヴ
Gustav
1220-1269

ギュスタ―ヴ喬斯特潘

遊戲中的主要角色很多，但是最重要的便是ギュスターヴ喬斯特潘，因為遊戲故事完全是繞在喬斯特潘身上嘛！身為貴族卻有著悲慘命運的喬斯特潘到底要如何面對自己為術不能者的未來？又要如何才能改變與視自己如弒母仇人的弟弟菲力浦之間的關係呢？由於遊戲述說喬斯特潘將近一生的故事，所以喬斯特潘也會因為年紀的成長而改變，不過、看來道喬斯特潘將來會是一副霸主的樣子。





角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

カンタール康特爾是【オ-ト】歐特侯國的君主。由於父親早年便戰死沙場，康特爾１６歲的時候便接掌了【オ-ト】歐特侯國君主的位置。值得一提的是康特爾擁有六位王妃以及二十三個小孩，是頗為有名的精力家！

フィリップ菲力浦



フィリップ
Philippe
1222-1255

喬斯特潘１２世的次男，也就是主角喬斯特潘的弟弟。由於菲力浦五歲的時候，因其哥哥喬斯特潘為術不能者之故，使得菲力浦自小便失去母后，因此長大後的菲力浦對長兄喬斯特潘恨意頗深，菲力浦１７歲時被父親封為諾魯國王侯。

カンタ—ル康特爾



カンタール
Contalo
1229-1288

遊戲簡介與系統解說

ケルヴィン凱文





ケルヴィン
Kelvin
1221-1292

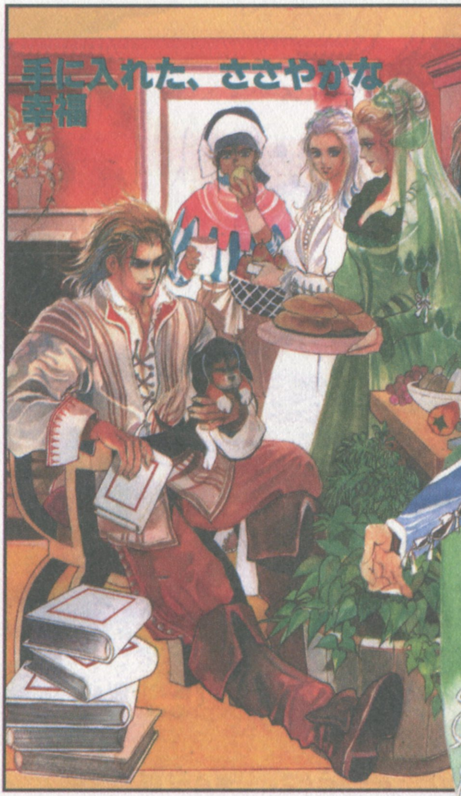
ケルヴィン凱文是【ヤーデ】亞迪國的一位伯爵、同時也是主角喬斯特潘一生的摯友。與擁有果斷行動與性格堅毅的喬斯特潘比較起來，凱文是屬於另外一種完全截然不同個性的人物。如同凱文的伯爵身份及姓名一般，其貴族般的優雅行為與冷靜沉著的個性，讓凱文成為一個人人皆得以信賴的人物，但可惜的是凱文對政治與謀略並不在行，行事亦不夠心狠手辣！最後反而成為凱文的一大弱點。與其他人比較起來、凱文算是較長壽的一位。

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

登場人物簡介

喬斯特潘重要的夥伴們



由於年少時期便被逐家門，而且不久後母親也因病去世，所以對喬斯特潘長大後唯一能感受到親情的溫暖時刻，恐怕就只有在與其夥伴相處的時刻了。對喬斯特潘來說他們就如同是親人一般，是喬斯特潘重要的夥伴。

シルマール—ル席魯梅爾



シルマール
Cielmer
1196-1270

席魯梅爾是納諾國都古琉蓋爾【グリューゲル】出身的一位術士，由於其年輕時便是一位有名的術師，便被喬斯特潘１２世網羅而成為菲尼王國內的術指導員，但後來因同情喬斯特潘母子的處境，於是便協助喬斯特潘以及蘇妃一起逃亡到席魯梅爾的家鄉納諾國都古琉蓋爾【グリューゲル】所在地。席魯梅爾不但是喬斯特潘的恩人，同時也是喬斯特潘的老師。當席魯梅爾初次見到喬斯特潘、便覺得其雖然自稱為一術不能者但席魯梅爾卻覺得喬斯特潘其實擁有非常好的施術素質，但似乎並未被人所察覺，所以席魯梅爾才決定在日後對喬斯特潘伸出援手。

フリン富林



フリン
Flin
1222-1269

レスリ—蕾絲莉



レスリ-
Leslie
Behring
1221-????

富林與蕾絲莉是喬斯特潘生命中頗重要的兩個人物。富林的處境與喬斯特潘頗為相似，同樣是施術能力不強。蕾絲莉則是喬斯特潘今生當中唯一心許的女性，似乎是因為她與喬斯特潘母親蘇妃頗為神似的關係。

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

登場人物簡介

ソフィー蘇妃



ソフィー
Sophie
1200-1239

蘇妃是喬斯特潘１２世的妻子原諾魯侯的女兒。１２１８年時諾魯侯戰死沙場，蘇妃以及其父親手下的領主們為了保住諾魯領地，於是便與當時為同盟國的菲尼王國定下婚約，也就是與喬斯特潘１２世結成夫妻。蘇妃後來也為喬斯特潘１２世生下喬斯特潘、菲力浦、以及女兒瑪莉等三位子嗣。

ギュスターヴ12世
Gustav 12
1221-1292



喬斯特潘１２世。也就是喬斯特潘的親生父親，亦是【フィニー】菲尼國王，其下統治著四侯國，是個優秀的政治家、軍事家，不過卻不是一位好父親。由於喬斯特潘為術不能者的關係，菲尼王便將自己的兒子逐出家門，連帶的也將反對此舉的妻子蘇妃一同放逐，這一切的舉動只為了一個身為貴族應有的施術能力象徵。

ギュスターヴ12 喬斯特潘十二世

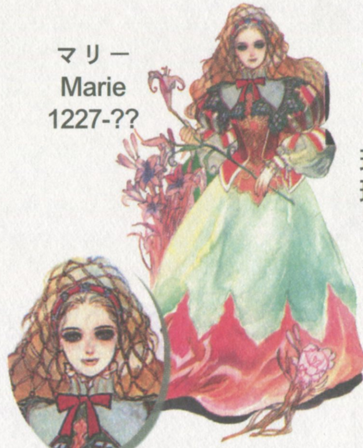


ギュスターヴ
14世
Gustav 14
12??-1???

當喬斯特潘被父親逐出家門之後，原本應繼承喬斯特潘１２世地位的應該是喬斯特潘的弟弟菲力浦，但不知為何原因菲尼王卻將王位傳給了這名自稱為喬斯特潘１４世的神秘人物。到底其中有何原因就讓玩家們從故事內容當中去了解吧！

マリー
Marie
1227-??

マリー 瑪琳



瑪琳是喬斯特潘１２世的女兒、也是菲力浦的妹妹。與菲力浦一樣自小就因哥哥的關係而與母親蘇妃分離，不過瑪琳並不會因此感到憎恨。由於喬斯特潘被放逐時，瑪琳尚且還是一個小嬰兒，所以這對兄妹可說是從未見過面。



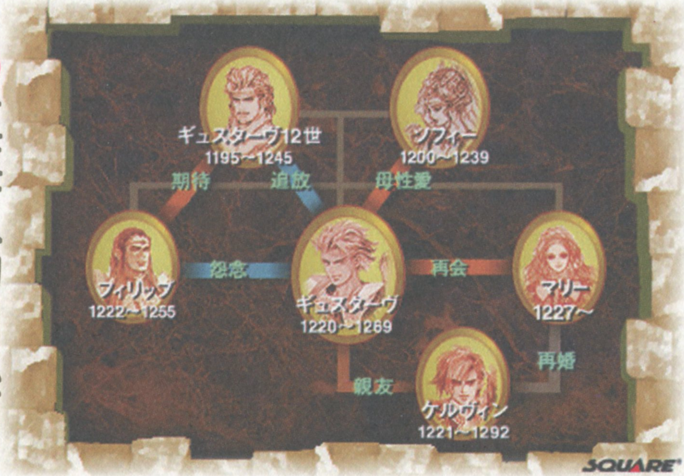
←被菲尼王封為新諾魯侯的菲力浦，其實也是一位沉著冷靜的一流政治家。

遊戲簡介與系統解說

角色扮演
RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

登場人物簡介

●主要人物關係圖





如果說要追究所有事件的開端，那喬斯特潘12世便是主導力之一。不過也幸虧有他嚴厲的處分才使兒子喬斯特潘得以成長。



蘇妃雖貴為一國之后，但其愛子心切的心卻與一般人無兩樣。蘇妃溫柔賢慧的心靈也一直陪伴著兒子喬斯特潘，並將其導向正途。



蕾莉絲雖然只是一名納諾國都古琉蓋爾【グリューゲル】一名普通商人的女兒。卻也是讓喬斯特潘免於自卑的溫柔女性。



因故而與喬斯特潘相識的富林，由於頗能體會術不能者的悲哀所以兩人才會有著情同父子的感情。



與母親一樣、瑪琳也被父親以政治婚姻的手段許配給了對菲尼王國頗有企圖心的歐特侯國侯主康特爾。到底瑪琳的命運又是如何呢？



很令人難以相信的就是兩個個性上完全不同的人，居然也可以成為一生的摯友。而喬斯特潘與凱文便是一個例子。



雖然與其他人沒有很深厚的關係，但對喬斯特潘來說：席魯梅爾是位如同父親般的人，亦父亦兄亦友亦師是對他的寫照



對個哥哥喬斯特潘有著很深的仇恨的菲力浦。菲力浦事實上也是一個不幸的人，缺乏卻渴望母愛才會導致他的憤恨行為。



角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１



登場人物簡介

●ウィリアム・ナイツ
追寶者威爾

ウィリアム
WILLIAN
1220-1231



●威爾的養育者妮娜
コクラン・ニーナ
1190-????



威爾自小父母便已雙亡，而扶養威爾長大成人的便是其叔父及叔母。威爾在十五歲後便出門開始做尋找クヴェル【QUVELL】術源道具的旅行，由於尋找術源道具的經驗頗為豐富、所以妮娜常教授威爾必要的知識，若找不到術源道具就太對不起叔父母了！

遊戲當中有一種名為クヴェル【QUVELL】的術源道具，這是古代文明所留下來的一種文明遺物。クヴェル【QUVELL】術源之所以重要、是因其為引發靈魂之力的一種工具原形，不受工具外型的影響可以將其本質的靈魂之力完全發揮。為了找尋古文明時代所遺留下來的クヴェル【QUVELL】術源道具，一種新的職業也因應而生，那便是一般人口中的獵寶者【ディガー】。威爾便是一個靠找尋クヴェル【QUVELL】術源道具的獵寶者。

與喬斯特潘不同的是威爾是個以一雙草鞋旅行踏遍全世界的人，完全沒有豪門的地位、名譽以及恩怨束縛，從威爾這般社會市井小民的觀點來看戰爭歷史，將會有另一番不同的解釋！若說以喬斯特潘的立場來看戰爭歷史是『表』面的話、那威爾眼中的歷史便是另外一面的『裡』，由於兩人活躍的時期是在同一個時代，所以玩家在經由操作威爾時將可以看到有關許多喬斯特潘戰爭事件當中一些不為人知的一面，同樣一件事若以兩人的觀點看來，或許就會有『善』與『惡』的兩種評價出現喔！



↑威爾是獵寶者中的新進人員

遊戲簡介與系統解說

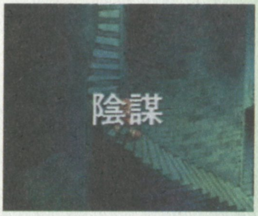
角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

遊戲開始前的注意事項

開始注意事項

復活邪神系列的遊戲一個頗為重要的特點就是多重故事。只要遊戲一開始時選擇的主角不同故事的發展也就不同。這次復活邪神之邪神領域２當然也有類似的系統。

故事中最主要的便是在敘述著一場背景為百年戰爭的時代中發生在角色身上的一切經歷，並且可以透過玩家操作不同的角色以不同的觀點來看所發生的同一件事物，不同的立場將會讓人對事物有另一番的見解。或許玩家也可以從遊戲的人物身上、學習到如何以不同的觀點來看待生活中的事物。或許可以因此而減少一些不必要的紛爭或是獲得一些不同的生活樂趣！遊戲當中所要表現出來的另一項特點便是所謂的歷史轉淚點，不同的決定都將會帶來不同的結果，在人類的歷史當中，戰爭一直是個重要的歷史轉變過程，也是人們所擺脫不了的過去，如何去改變這個長久以來的歷史錯誤，恐怕也只有讓所有人了解到戰爭的背後所隱藏的陰謀與邪惡以及其悲慘的影響，記取戰爭教訓或許就能避免一個真實世界的悲劇.....。



←『陰謀』便是醞釀所有一切邪惡的代名詞



←到底手足為何會產生不共戴天的仇恨呢？



←難道解決紛爭的手段就只有戰爭嗎？



←所有的事件經過都將一一被累積而成為歷史

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

遊戲簡介與系統解說

邪神領域2的世界地圖



① メルシュマン地方

梅爾休曼地方。位於東大陸北邊的地帶，此處有許多小國分立，喬斯特潘物語的開始也是以此地來揭開序幕，梅爾休曼地方大陸西邊長條形的列島便是【フィニー】菲妮島。



② ロードレスランド東部

無法治地帶東部

③ グランタイユ

克蘭達尤大陸

④ ヴァイスランド

拜斯大陸。位於東大陸南端的寒冷地帶。也是『術』的發祥地，這或許是因為居住在此地的人們為了克服惡劣的環境，所以才會發展出各種『術』的運用。

⑤ ロードレスランド西部

無法治地帶西部，與東部一樣這兩個地帶都是因為無統治者存在，而呈現無法律的狀態，此處也正是不法之徒的極樂天堂。

⑥ 南大陸大沙漠

南大陸由於長期天候乾燥的關係，其境內多為人煙罕至的沙漠地帶，但也因此引來不少獵寶者來此探尋クヴェル【QUVELL】術源道具。

⑦ ヤーデやワイド・ナノ國と週邊各國

亞迪國、寬闊城以及其週邊的附屬小國，此處也就是協助喬斯特潘逃亡的席魯梅爾的家鄉納諾國都古琉蓋爾【グリューゲル】所在地。也是此大陸農產物匯集的聚集地。

⑧ 北大陸未開發之地

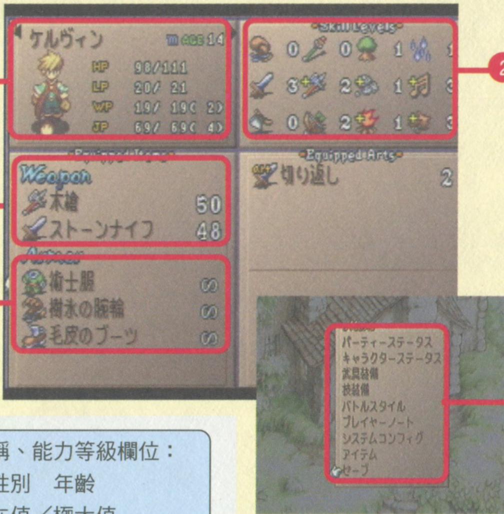
北大陸是一片常年冰天雪地的極寒大地，在這樣酷寒的環境下會來到此地的人，大概就只有獵寶者。此處也是眾說紛紜藏有不少クヴェル【QUVELL】術源道具的地帶。

Ⓐ 北大陸內地深處　最終魔物所在地...！？

角色扮演 RPG遊戲	
	遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
	對應機種：PS、對應震動手把
	遊戲人數：1人、記憶格數1

畫面與指令解析

角色狀態畫面



1 角色名稱、能力等級欄位：
角色名稱　性別　年齡
ＨＰ體力現在值／極大值
ＬＰ生命力現值／極大值（回復）
ＷＰ技巧力現值／極大值（回復）
ＪＰ術力現在值／極大值
※ＷＰ與ＪＰ的現在值在戰鬥中每回都會依括號內的數字回復

2 角色各種術或技巧的等級：

体術	杖技	樹術	水術
劍技	槍技	石術	音術
斧技	弓技	火術	獸術

※技巧後有『＋』表示此種技巧是此角色較得意的技巧或法術

3 角色裝備的武器，武器後面的數字表示還可使用的次數，寶物用完時便成【チップ】晶片。

4 此欄位中所表示的是角色左目前裝備的防具，防具後面的數字是表示此防具還可以使用的次數，防具最多可以裝備四樣。

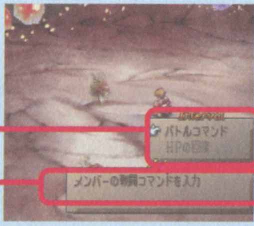
5 這便是命令欄指令：
第一列：呼叫隊伍狀態表
第二列：查看角色狀態
第三列：武器裝備
第四列：裝備技巧或術於身上
第五列：排定戰鬥擔當
第六列：玩家筆記本
第七列：系統及按鈕配置
第八列：查看寶物
第九列：遊戲紀錄

由於萬物皆含有靈魂之力、所以用壞掉的寶物便會成為可以回收利用的靈魂晶片【チップ】。

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

畫面與指令解析

戰鬥畫面





當玩家在迷宮中遇見敵人時便會出現如上圖般的畫面：

1 這個欄位中所表示的便是基本的戰鬥指令：

第一列：バトルコマンド　基本戰鬥指令，按下這個按鈕後便可以輸入命令，其後的命令如 2 號欄位所表示的：

第二列：ＨＰの回復　當玩家下此命令表示要消耗ＬＰ生命力點數來回復體力。生命力點數每消耗一次扣一點、生命力過低時需以睡覺補充。

第三列：戰鬥迴避指令　這項命令並不一定會出現，詳情請參考【戰鬥】解說



←ＬＰ生命力點數是用來回復體力的

2 基本的戰鬥指令：此處共有四個小欄位分別是：

左一欄：角色名稱

左二欄：目前的攻擊方式法術力或技巧力的消耗點數與剩餘點數

右一欄：使用的武器

右二欄：選擇攻擊方式



←按手把的左右鍵可以變換攻擊方式

3 此欄位中所表示的是目前游標所指到的項目、或武器攻擊方式的功能解說：看不懂日文解說的玩家就不要去理這個欄位了！

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

遊戲簡介與系統解說

主要角色小檔案

各個主要角色大概如下：

登場主要角色圖像	角色名稱	角色小檔案
	ネーベルスタン 奈貝洛斯特	奈貝洛斯特、寬闊城將軍、對槍技、樹術與獸術較為得意。視喬斯特潘為敵人、後經席魯梅爾勸說而加入。
	シルマール 席魯梅爾	主角的啟蒙老師。術是他最專門的項目。曾經在菲尼王宮當中教授施術，為協助喬斯特潘與其一同離開王國。
	ナルセス 納爾塞斯	頗會使用火術與樹術的角色，如果能讓其裝備提昇火術效果的弓系武器，將可使其所施展的術效果大增。
	ニーナ 妮娜	威爾的養育者。施術能力頗強、最得意的便是攻擊石術與回復水術，樹術也頗在行，威爾的好夥伴但命不長…
	ラベール 拉貝爾	原本為一名女突擊隊員。最擅長森林中的游擊戰，其最拿手的絕活便是弓箭武器配上弓技，精準無比！
	ギュスターヴ 喬斯特潘	遊戲中的主角、由於是術不能者所以一開始時只能用劍技，不過也是所有角色當中劍技最強的一位。
	ケルヴィン 凱文	亞迪國伯爵、也是喬斯特潘的摯友。與喬斯特潘比起來其施術能力簡直就是天壤之別，遊戲後期的歷史主角。
	タイラー 泰拉	一看外表就不難知道，泰拉的特性就是孔武有力、體力多攻擊力高是其魅力，對斧技頗為在行。

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

主要角色小檔案

各個主要角色大概如下：

登場主要角色圖像	角色名稱	角色小檔案
	コーデリア 戈德莉雅	擁有不錯的法術能力的少女。槍系武器是其得意武器，回復與治癒術也頗在行。她對威爾頗有好感！
	ウィル・ナイツ 威爾	遊戲的另外一位主角、追寶者威爾。主要以收集術員道具為目的，但卻可以因此看到不少遊戲秘密。
	ディアナ 蒂雅娜	公主型柔弱夥伴、是理查欣賞的柔弱偶像還把她肚子搞大。讓其與敵人戰鬥，不如用其他角色單挑會快些。
	ヨハン 尤翰恩	與喬斯特潘的能力頗相似的夥伴，體術劍技都頗為在行。除此之外卻也會施術。附帶一提的他是一名殺手。
	ヴァンアブール 班雅布爾	對技巧稍不在行的施術師。樹術與水術回復術是其拿手的招式，最好讓其裝備可提昇術能力的杖作為武器。
	ユリア 尤莉雅	水術與劍術一流的角色。不管是劍或弓都可使其發揮實力。獸術也有不錯的發揮。威爾的夥伴。
	エレノア 艾蕾諾雅	頗會使用各種術的角色，較得意的招式便是火系與回復系法術。裝備武器選杖系能提昇火術的武器較適合。
	レイモン 雷蒙	頗會使用弓箭系武器的角色。體術也是其得意項目。若無適當武器也可以讓其使用斧系武器，是打架的高手。

主要角色小檔案

各個主要角色大概如下：

登場主要角色圖像	角色名稱	角色小檔案
	サルゴン 沙魯戈恩	天才型的全能角色，除了杖技不太得意之外，其餘不管是技巧或法術都是一流的人物。也算是主角之一
	リッチ・ナイツ 理查	施術能力頗強的劍技高手，也是クヴェル【QUVELL】術源道具的追求者。理查是威爾與蒂雅娜所生的兒子。
	バトリック 巴特里克	杖技頗強但能力平平的角色。若想要彌補其攻擊力過低的缺點最好讓其裝備斧頭武器。
	グスタフ 古斯塔夫	專用各種術的角色，裝備武器選杖系能提昇石術武器較適合。遊戲後期才會加入在吉妮的陣營當中。
	ミーティア 米提雅	外表看起來蠻可愛的米提雅卻是女性角色當中難得的蠻力角色之一。其斧技的攻擊效果驚人！
	ロベルト 羅貝魯特	火術一流的長者。一開始時表現不錯、但只可惜成長空間不大，到後來就只能到後面排隊了。
	ブルミエール 布魯咪耶爾	手中斧技攻擊力不輸任何人的強力角色。雖有施術能力效果亦不錯，但可惜術力不高。她是康特爾的義孫女。
	ジニー・ナイツ 吉妮	能力不錯的小妞。攻擊方面的技巧與術效果都不錯，杖系與劍系的武器頗適合其裝備。威爾家族後期的獵寶者。

另外還有其他角色等你去發現喔！

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神
對應機種：PS、對應
遊戲人數：1人、記憶格數1

有關「術」及裝備的圖形代表意義

圖像	代表意義	圖像	代表意義
	體術是接近戰專用，不一定要裝備武器。這種攻擊方式並不是每個角色都會。		獸術象徵飛禽走獸等等的精神靈魂力量，附加效果是提高戰鬥意志、攻擊效果。
	劍是接近戰用的武器。擁有不錯的攻擊力，還有可用來抵銷物理攻擊的防禦劍術。		甲冑屬於全身性防禦裝備，裝備後、其他空位就只能裝備飾物道具。
	斧頭的特點是攻擊力強大，不管是短距離或遠距離都可發揮，是主導勝負的兵器。		頭盔可使裝備者集中力不至因腦部受攻擊，導致攻擊命中率或施術威力下降。
	與其他武器比較起來杖算是一種防禦性武器，多有提昇術力效果適合施術者使用。		有了盾牌防禦不但可降低攻擊損害還可以抵銷敵人的物理攻擊。
	槍矛適合中距離使用，對敵人飛行系武器攻擊時，有可抵銷攻擊的技巧【風車】。		護胸是屬於身體部位的防具，常可抵禦敵人的冷熱氣體攻擊，是最重要的防具。
	弓是遠距離專用的武器、精確的攻擊是重點。缺點是攻擊力不高、單挑時不利。		護手主要在保護手腕部分，平衡腳部防禦不足，也有加快速度及命中率的效果。
	樹術象徵著自然的精神靈魂力量，附加效果是『力量低下』等異常狀態回復。		足靴主要保護腳部之用。亦有加快裝備者行動速度的功用。
	石術象徵著石頭、礦物的精神靈魂力量，附加效果的力量是將敵人石化。		飾物有加強全身性輔助防禦的效果，可以提高裝備者施術能力、並不限裝備個數。
	火術象徵著力量、或淨化的精神力量，附加效果是解除中毒等異常狀態。		
	水術象徵著一切流體、包含飛逝的時光等精神力量，附加效果為時空術。		
	音術象徵著一切聲音、語言的精神力量，附加效果是干擾敵人的音波攻擊。		

除鐵製武器防具之外、其他防具幾乎都有提昇術力的效果，因此玩家在裝備武器時最好考慮一下防禦與術力對哪個角色而言哪一種較為重要，若術力不高就不如犧牲術力加強攻擊或防禦。戰鬥中每回合都會有些許的技力或術力回復，要好好利用！

遊戲簡介與系統解說

世界觀念

以ギュスターヴ為名的百年戰爭為背景

ギュスターヴ喬斯特潘戰爭

在一段將近１００年之間的歷史紛爭當中，其歷史中心的人事物皆以ギュスターヴ喬斯特潘為主要， 而這近百年來的爭戰便被人稱之為<u>喬斯特潘戰爭</u>。

由於生長在一個『術』已普遍存在的世界當中，任何事情皆可透過『術』的運用來達成，所以說幾乎已經到了可以心想事成的地步，不過這種運用『術』的能力也並非是每個人都擁有的，不過可以確定的就是；沒有此種能力的人在這個世界當中便是屬於社會階級中最低等的一種....。而不幸的身為王家之後的喬斯特潘便是這樣的人，原本應繼承王家的一切，但喬斯特潘卻因為缺少貴族血統所必備的精神－『術』的能力，落得被父親逐出王族家門的下場。更甚而連帶的使生母也與其同樣遭到放逐的命運。

面對這樣的情況下、失去原本應有的王位繼承者名號・並被烙上術不能者的劣等感，對喬斯特潘的內心感情與性格造成了頗大的影響，到底喬斯特潘要如何來改變自己的命運？這一段百年歷史便是玩家所要體會的故事內容，在這樣的背景下到底會發生什麼樣的歷史事件，歷史的好壞又要如何評斷呢？



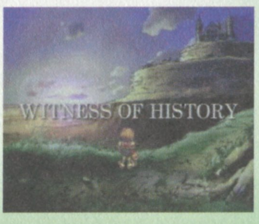
←喬斯特潘七歲時漸漸發現自己並無術的能力



←喬斯特潘因此而被父親逐出並連累至生母



←被放逐之後喬斯特潘只能過著貧民般的生活



←這一次玩家將可以參與歷史的評斷

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

遊戲簡介與系統解說

在這個世界當中、金錢已經不是人人所追求的一切！接下來所要介紹的便是影響世界頗為重要的三大要素：

術

必須透過道具裝備才能發揮

術的來源其實就是萬物的精神靈魂，擁有生命的萬物有其靈魂、但沒有生命的日、月、星辰、石、火、木其實也有靈魂的存在。

為了引出靈魂之力、還必須藉由萬物所製成的道具〈ツール〉，每一種道具都各有其目的而形成的外表，這樣的外表只是為了引出其內含的力量。例如同樣是木頭做的掃帚與斧頭、掃帚是用來掃除、斧頭則是用來砍柴的。但理論上是可以將這兩樣東西的用處對調，將斧頭用來掃除、掃帚用來砍柴，其前提就是必須要能夠操縱這兩樣東西的靈魂力量，工具外型只是引發力量的途徑之一，而工具本身的靈魂力量原本就存在，不過可惜的是在這個世界上似乎還沒有可以直接操縱靈魂的人存在，經由工具來操縱術已經是極限。簡單的說除特定術之外沒有道具就不能使用基本術！

『術』在這個世界中幾乎就是社會階級劃分的代表，沒有運用術能力者就如同最低下的貧民階級。在這個世界上也是有一些人為了滿足自我引出靈魂之力，而使出邪惡手段來達到目的，或許這是人類靈魂深處的缺憾吧！



←鋼的鍛冶屋是製作工具的重要地點



←術不能者與社會最下層地位是無差別的



←喬斯特潘便是一個術不能者



←喬斯特潘常覺得自己如果沒有出世就好了……

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

クヴェル【QUVELL】術源

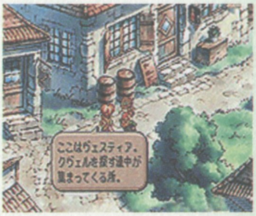
含有無限力量及特定術的道具

<u>クヴェル【QUVELL】</u>的原意就是水源的意思。這個名詞是從遠古的先民所代代相傳下來的。而在此クヴェル【QUVELL】術源所代表的意義則是古代文明所留下來的一種文明遺物，クヴェル【QUVELL】術源之所以重要、是因其為引發靈魂之力的一種工具原形，不受工具外型的影響可以將其本質的靈魂之力完全發揮。

クヴェル【QUVELL】術源因本質不同也分為很多種：例如火有火的クヴェル【QUVELL】術源、石有石的術源、樹也有樹的樹源！皆各有其不同的用法，其使用方法也多是令人難以解開的秘密。在遠古的時代、便是以持有這種クヴェル【QUVELL】術源的多寡來決定權力的有無。

在了解了クヴェル【QUVELL】術源道具的用處之後，人們也漸漸的開始依照術源道具的外型來仿造出其他的工具，不過效果當然還是沒有原形的クヴェル【QUVELL】術源道具來的好，不過也從仿造的過程中發展出許多關於『術』的理論體系。術源道具與其他道具不同在於無使用次數限制，裝備後並可使用特定術。

為了找尋古文明時代所遺留下來的クヴェル【QUVELL】術源道具，一種新的職業也因應而生，那便是一般人口中的獵寶者【ディガー】。



←拜斯提亞鎮中有很多獵寶者聚集



←酒場中常是獵寶者的聚集地點



←威爾便是一個靠找尋クヴェル【QUVELL】術源道具的獵寶者

●ウィル・ナイツ
追寶者威爾

遊戲簡介與系統解說

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

金屬以及其他製品

無使用次數限制的金屬製品道具

與クヴェル【QUVELL】術源道具比較起來，其他的道具就比較不受到人們的重視，金屬製品尤為能施術者所排斥，其原因就是金屬製品通常被認為是阻礙『術』力量發揮的東西，鐵製品則更是劣質物的代表。裝備金屬製的道具都會使術力下降。

另外一項主要的原因就是因為在很多死者的葬禮儀式當中，常會有很多的金屬製品被作為伴隨死者一起埋葬的禮儀祭品。所以金屬製品才會被視為死亡的代表。雖然金屬製品被視為阻礙術者發揮力量的東西，但是對術不能者而言；金屬製品卻是唯一可以提供安全與保障的東西，也因為這個原因、即使到了能術者遍遍皆是的時代，金屬製品也依然保有其一席之地。另外還有一項傳說就是：金屬製品在某些特殊的情況下反而可以提供護符之術的運用，但到底是真是假就不得而知了。

有鑑於此、普通的道具多以石頭或木頭來製作，就連武器或防具也盡量不要用用金屬來製作，這種時代的趨勢越往高貴的貴族身上比較越能夠看得出來。總而言之、金屬已經不再是受人所重視的物質，只有低下的術不能者才會慣用金屬製品。



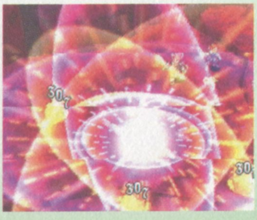
←鐵製的武器已經成為能力低下的代言品



←金屬製的防具通常都會降低術力



←化石之劍是石的術源道具喔！



←總而言之一切皆以術為中心

遊戲簡介與系統解說

●システム系統 從不同的觀點來看歷史

依照歷史的年表來進行遊戲

歷史是由一群人、一個個的事件累積而成。以不同人的觀點來看同一件事，也會有不一樣的感受，而整個遊戲系統便是以此作為基礎讓玩家以不同的角色對同一年代所發生的事件來進行遊戲。

基本上玩家是以主人公喬斯特潘或威爾的一生作為基礎（大約１００年左右），期間所發生過的事件玩家都可以一一體會，所有的事件都是以地圖區域年代表來區分，每當玩家玩過一個事件之後便會在世界各地出現一個新的事件(玩家可以自由選擇事件，世界各地都有可能會有事件出現，記得在地圖畫面時到處指看看。)，期間也會依照故事劇情不同，事件的發展也不盡相同，不過主要還是環繞在喬斯特潘家族身上。



←任何人都是歷史的主角之一



←母親的教導是喬斯特潘唯一遵守的準則

利用不同主角來進行遊戲

如果玩家玩過以喬斯特潘為主的故事後，可以嘗試一下與喬斯特潘不同的威爾當主角的模式、或者是依照相近的年代兩者交叉引發事件來玩。威爾的個性是個以一雙草鞋旅行踏遍全世界的人，豪邁率性、完全沒有豪門的地位、名譽以及恩怨束縛，從威爾這般社會市井小民的觀點來玩遊戲看戰爭歷史，將會有另一



←站在父親立場、沒有術力的喬斯特潘該被放逐



←歷史的發生地點並不會有所改變

遊戲簡介與系統解說

角色扮演 RPG遊戲	
	遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
	對應機種：ＰＳ、對應震動手把
	遊戲人數：１人、記憶格數１

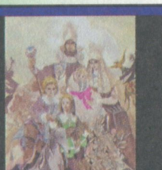
番不同的解釋！若說以喬斯特潘的立場來看戰爭歷史是『表』面的話、那威爾眼中的歷史便是另外一面的『裡』，由於兩人活躍的時期是在同一個時代，所以玩家在經由操作威爾時將可以看到有關許多喬斯特潘戰爭事件當中一些不為人知的一面，或許會讓人對同樣一件事有不同的感受也說不定。玩家可以去嘗試看看！

另外此遊戲還可以對應ＰＳ主機的掌上型液晶記憶卡ＰＤＡ，可透過村鎮的人物下載有關訊息，可利用此項功能尋找或得到許多隱藏的寶物以及玩小遊戲、與朋友交換連攜技巧奧義履歷等等。





所有事件基本上是按照年表順序在四界各地來發生，詳細內容請參考攻略內容與圖解說明。



1220年

ギュスターヴ
喬斯特潘誕生

●喬斯特潘的誕生

這是以喬斯特潘為主角的第一個事件，年代是在１２２０年。喬斯特潘名字的由來是依照其祖先流傳下來的稱號，一向是菲尼國君主的喬斯特潘家族至今已經是繼承到第13世了。



←喬斯特潘是在戰火中誕生的

遊戲簡介與系統解說

遊戲簡介與系統解說



1227年

ギュスターヴ放逐

●放逐喬斯特潘

喬斯特潘七歲的時候便要經歷王家以前所流傳下的古老儀式ファイアブランド，火之烙印儀式。經過儀式後卻檢測喬斯特潘為先天上的術不能者，因此而被菲尼王逐出家門。



←喬斯特潘雖貴為王儲依舊是逃不了被放逐命運

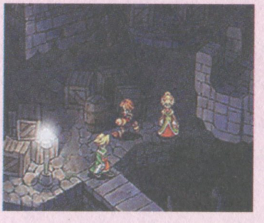


1227年

故郷を離れて

●離鄉背井

即將遭受到殘酷命運的喬斯特潘以及為其袒護的王后蘇妃兩人，最後接受了席魯梅爾的建議前往南國避難。從此喬斯特潘與母親蘇妃兩人便遠離家鄉。



←命運悲慘的喬斯特潘幸有貴人相助



1232年

ギュスターヴ12才

●12歲的喬斯特潘

流亡到グリューゲル古琉蓋爾、納諾國境內都市的喬斯特潘，如今已過了5年。因自身為術不能者的衝擊，使得喬斯特潘的日常行為開始趨向於問題少年，在這同時遇上了富林。



←暫時居住在貧民區中的喬斯特潘

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

遊戲簡介與系統解說



1233年

ギュスターヴと鍛冶屋

●喬斯特潘與鍛冶屋

至此開始玩家終於可以開始操縱喬斯特潘了。來到鎮上鍛冶屋的喬斯特潘、自覺雖為術不能者、但或許可以利用劍技或在武器鍛造上有所成就於是便拜入鍛冶屋師傅門下當學徒。



←這是第一個玩家可以操縱喬斯特潘的事件



1235年

ギュスターヴ15才

●15歲的喬斯特潘

經過了三年多來的歷練，喬斯特潘終於初次帶著自己所鍛造的武器到洞窟冒險，並在此與亞迪國伯爵凱文一起戰鬥，共同將受盜賊困在亞迪洞窟中的富林救出。



←喬斯特潘將在此地初試身手



1236年

再會

●再會初戀情人

與富林一起參加亞迪伯爵凱文住所所舉辦的舞會的喬斯特潘，又再度與古琉蓋爾都市中的名門小姐蕾絲莉相遇，勉強來參加宴會的蕾絲莉一看見橋斯特潘後便立即展開笑容....



←在此巧遇與喬斯特潘自小便認識的蕾絲莉

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1



1239年

病床の母

●母親病危

喬斯特潘19歲之時，自小便對其諄諄教誨的母親蘇妃，歷經長年的辛勞終於因體弱多病而倒下，對即將失去母親的喬斯特潘而言，這將是有生來的第二個不幸。終於使其忍不住...



←母親的教誨是喬斯特潘沒有步入歧途的關鍵



1240年

ワイド奪取

●爭奪寬闊之城

為取得居城根據地，喬斯特潘決定對【ワイド城】寬闊之城下手，在此喬斯特潘將以打倒寬闊之城內的阻礙者幽靈劍士為目標。（其實只要找到出口便可過關）。



←想要在世上立足就一定要有屬於自己的城堡



1245年

父の急逝

●父親的逝世

得到居城根據地寬闊之城五年後，正當喬斯特潘積極保存實力之際，忽然傳來父親菲尼王病逝的消息，由於疑點重重、喬斯特潘決定接受凱文的建議回到菲尼國繼承王位並查明真相。



←父親逝世的消息突然傳來、是否隱含內情？

角色扮演 RPG遊戲

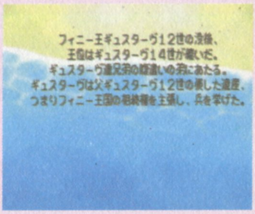
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1



1247年
上陸

●重回故鄉的喬斯特潘

睽違將近20年的喬斯特潘，終於又再度回到了東大陸的家鄉，但為爭奪繼承王位，沿途上亦死傷不少士兵，面對因自己的復仇行動而陣亡的士兵，喬斯特潘心中又是一番感觸...



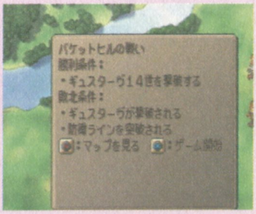
←為爭取繼承權、喬斯特潘再度回到菲尼國



1248年
バケットヒルの戦い

●巴凱特希爾戰役

為了打敗冒名繼承王位的假喬斯特潘，喬斯特潘終於對其發動攻擊，這便是巴凱特希爾戰役。在此戰役當中玩家將可以感受到與角色扮演遊戲不同的一種戰略遊戲的樂趣。



←勝利條件就是打敗喬斯特潘假冒者！



1248年
兄弟再會

●兄弟再會

戰勝後凱旋歸來回到家鄉迪魯姆城的喬斯特潘，終於又見到了自己的親弟弟菲力浦、親妹妹瑪琳。因喬斯特潘而與母親離異的菲力浦，心中卻對其充滿仇恨，到底兄弟間會如何呢...



←兄弟竟是如此痛恨

到底結果又會如何呢？

遊戲簡介與系統解說

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪...
對應機種：PS、對應震...
遊戲人數：1人、記憶格數1...

復活邪神之邪神領域2

サガ フロンティア2



威爾獵寶者篇

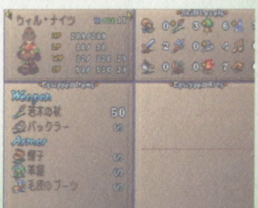
與喬斯特潘比較起來、以身為獵寶者的威爾當主角則比較接近一般的角色扮演遊戲，而遊戲的重點便是擺在術源道具『獵寶』上。

由於遊戲當中有一種名為クヴェル【QUVELL】的術源道具，這種文明遺物之所以重要、是因其為引發靈魂之力的一種工具原形，不受工具外型的影響可以將其本質的靈魂之力完全發揮。為了找尋古文明時代所遺留下來的クヴェル【QUVELL】術源道具，一種新的職業也因應而生，那便是一般人口中的獵寶者【ディガー】。威爾便是一個靠找尋クヴェル【QUVELL】術源道具的獵寶者。術源道具對玩家來說就好像是可以無限使用的活動法術項目，喜歡裝備在誰身上就可以讓誰擁有一個術源道具的新法術，不過在裝備之前最好還是比較一下角色對術屬性的能力如何再說吧！

對威爾來說酒場是個很重要的據點，不論是招募夥伴或者是體力回復都可以在酒場中進行。有一點特別要注意的是；威爾的某些行動的結果也會影響到有關於喬斯特潘的歷史事件變化，也正如此玩家才得以看到不同的事件及背後發展的秘密。所以玩家一開始時最好事先以喬斯特潘為操縱角色開始玩起，等到了解整個故事大概後再更進一步透過威爾來了解歷史發展背後不為人知的秘密。



←一開始就可以選擇威爾或喬斯特潘來看事件



←選擇威爾當主角就像是在玩尋寶RPG遊戲

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１


戰门

戰鬥

武器、防具、アニマ靈魂術與シンボル象徵術、戰鬥風格、連攜、戰鬥迴避、戰鬥單挑

戰鬥首重技巧法術的連攜

有玩過復活邪神系列遊戲的玩家應該都知道，遊戲中首重的就是角色的武術技巧與法術技巧，光憑武器的攻擊是不夠的，一定要配合技巧或術才能夠得到較大的效果。技巧就是武技、術就是法術。

不分武器種類所有的技或術大約十二類別共有２５６種。基本上邪神領域二代改變了以往的作風、以往任何角色就算習得了新的技巧或術也就只有同一位角色才可使用，如今只要隊伍當中有角色習得新的技巧或術、便可經由系統的封印後讓所有人都可以裝備，不過還是有很技巧或合成術是限定角色必須裝備特定的屬性道具才能使用（詳情請參考金手指密碼中的術技對照表）。並不是學會術技便可以使用。

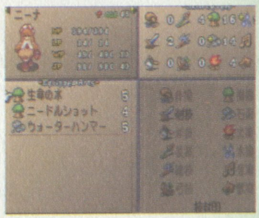
不同的技巧還必須裝備不同的武具或道具才能夠發揮出來，玩家要裝備技巧或法術之前最好先參考書後的技巧圖表。想要學習新的技巧很簡單，只要在戰鬥中只以武器攻擊敵人，久而久之便可以習得新的技巧，不過技巧的習得是呈現亂數出現，並不一定會出現哪一種技巧，除非是經由劇情發展出來的某些特定技巧，玩家是沒有辦法決定要習得哪一項技巧。但單挑對戰中用基本攻擊可以組合出技巧來習得。



←閃光一亮就表示學到新的技巧了！



←術的運用也是一個很重要的戰鬥方式



←將角色身上的技巧封印後全員便可以裝備



←法術技巧並不需要裝備特定的武器

角色扮演 RPG遊戲	
遊戲名稱	復活邪神之邪神領域２
對應機種	ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數	１人、記憶格數１

武器

使用武技的必要裝備道具

武器大致上可分為五大類：劍、斧、杖、槍、弓等等。每種武器都各有其特色、而且可以使出的武技也會因此而不同、不裝備武器的話便無法使用技巧。另外也會因角色差異而使武器發揮程度不一。





←學習技巧最基本的方法就是以基本武器攻擊



←每個人都有兩隻手所以可選擇兩種武器攻擊



劍→劍技

主要是用在接近戰用的武器。其中也有不少種類擁有不錯的攻擊力，劍技當中還有一招可以用來抵銷敵人物理攻擊的防禦技巧【ディフレクト】存在，只要裝備武器，在戰鬥中便會以亂數隨機出現。當然敵方也會！



←防禦劍技出現的機率並不高



斧→斧技

斧頭的一項特點就是其強大的攻擊力，而且不管是短距離或遠距離都可以發揮（遠距離可以用投擲的，但不過只有某些特定的武器才可以），想要主導戰鬥的勝負靠斧頭就對了。



←斧頭系列的武器特點就是威力頗大

遊戲簡介與系統解說



杖→杖技

杖的攻擊力並不高、較適用於接近戰使用。與其他武器比較起來杖算是一種防禦形的武器，同樣的杖系也有類似劍技可以用來抵銷敵人物理攻擊的防禦技巧【ブロック】存在，杖系多適合施術者使用。



←術與杖是常在一起的組合



槍→槍技

槍是頗適合中間距離使用的武器，另外由於武器過長的關係所以槍系的武器多需以兩手來裝備。槍系武器對上敵人的飛行系武器攻擊時，還有一項抵銷攻擊的防禦技巧【風車】存在。



←突刺是槍系武器最基本的攻擊方式



弓→弓技

弓是遠距離專用的武器，弓在攻擊時必須以兩手來使用，所以這樣武器也多用雙手裝備。弓箭除了遠距離的特點之外、精確的攻擊也是重點。不過其缺點就是攻擊力並不高、而且面對敵人的單挑時不易躲避敵人攻擊。

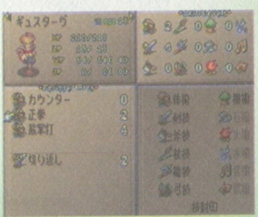


←使用弓箭的角色最好排列在後方



體術→拳頭夠硬就可以

體術是接近戰專用的一種戰鬥方式，不見得一定要裝備武器。不過這種攻擊方式並不是每個角色都會。體術防守時所裝備的技巧【カウンター】不單可躲避敵人攻擊更可同時發動攻擊。



←雖說是體術但實際上卻是攻擊技巧

角色扮演 RPG遊戲	遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２ 對應機種：ＰＳ、對應震動手把 遊戲人數：１人、記憶格數１

武器攻擊範圍限制

武器射程	位於前列時	位於後列時
短距離S	攻擊敵方前列最為有利	攻擊不利無法發揮效果
中距離M	皆可攻擊敵方前後列角色	皆可攻擊敵方前後列角色
長距離L	攻擊敵方後列最為有利	攻擊敵方前列較為有利

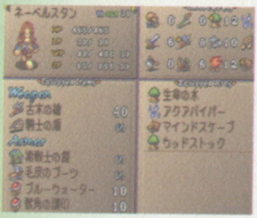
防具與道具

增加防禦與使用術的必要裝備道具

防具大致上可分為七大類：甲冑、頭盔、盾、護胸、護手、足靴、飾物等等。除了甲冑與飾物之外其餘的防具都有其相對的防禦部位。甲冑是屬於全身性裝備，裝備後無法再裝備其他部位。

甲冑　頭盔　盾　護胸　護手　足靴　飾物





←含手部共有五個地方可以裝備防具

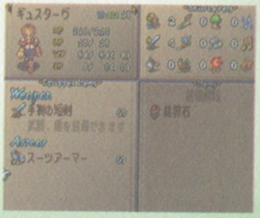


←防具有時也可以發揮特別效果



甲冑

甲冑與護胸的不同是在於甲冑屬於全身性防禦裝備，裝備了甲冑之後就沒有辦法再裝備其他部位的防禦道具但道具除外。甲冑的好處就是花費不高便可以達到相同的防禦效果。



←甲冑的壞處就是不能裝備其他防具只剩道具

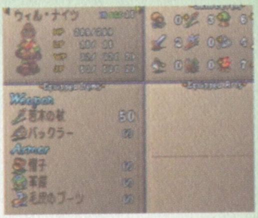
遊戲簡介與系統解說

遊戲簡介與系統解說

頭盔



頭盔主要當然是用來保護頭部的，不過頭盔還有一項功用就是可以使裝備者的集中力不至於因為腦部受攻擊而產生偏差，導致攻擊命中率或施術威力下降。總之頭部防禦夠的話就不易受敵人攻擊產生的輔助效果影響。

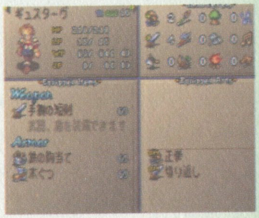


←頭盔是很基本的裝備防具

盾



嚴格說來盾牌應該算是武器裝備之一，因為它也是裝備在手上的。有了盾牌防禦的話不但可以降低攻擊的損害而且還常可以抵銷敵人的物理攻擊，不過缺點就是只剩一手可以裝備武器。

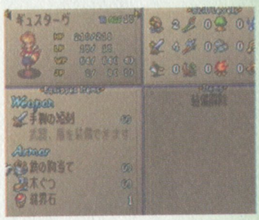


←要裝備盾就必須空出第二隻手來

護胸



護胸外觀看起來與甲冑頗為相似，不過護胸是屬於身體部位的防具，裝備之後還可以再裝備其他部位的防具。護胸的防禦效果通常比其他部位的效果要高，而且也常可以抵禦敵人的冷熱氣體攻擊，是最重要的防具。

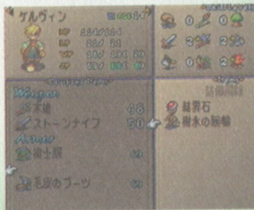


←護胸的好處就是可以再裝備其他東西

護手



護手最主要是在保護手腕部分，另一項功用就是在平衡腳部防禦不足時，以靈巧的手部來阻擋敵人的部分攻擊之用。護手也有加快裝備者攻擊速度及命中率的效果。



←護手有加快攻擊速度及命中率的效果

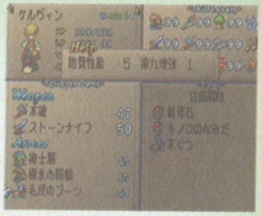
角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

遊戲簡介與系統解說



足靴

足靴主要的功用相信大家應該都知道，是用來保護腳部之用。但除此之外裝備足部防具亦有可以加快裝備者行動速度的功用，不過要注意的是有些腳步裝備雖會提高防禦、但也會降低閃避速度。

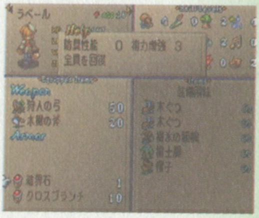


←在裝備畫面按下三角鍵便可看見防具功能



飾物・回復道具

飾物的功能並不是在於加強某個部位的防禦力，而是有加強全身性輔助防禦的效果。裝備飾物多可減少或防禦敵方音波性質的攻擊。另外飾物也可以提高裝備者的施術能力或體力回復等等。飾物並不限制裝備個數。



←飾物不只能增加防禦力還有很多種功能

アニマ靈魂術與シンボル象徵術

在邪神領域2的世界中萬物都各有其靈魂及精神力，所以藉由術的運用也可以把這些特殊道具的アニマ靈魂力量引出，而所得到的便是一些法術效果，這便是アニマ靈魂術與シンボル象徵術的意義。

樹術　石術　火術　水術　音術　獸術





←樹術施展後就像是在看樹葉飛舞一般



←雖然沒有電擊術但同樣有電擊場面

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

遊戲簡介與系統解說

樹術　必要裝備物→樹屬性工具

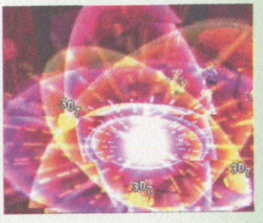
樹術的代表物質如木製之杖、小枝等等。樹術象徵著自然、森林、成長、風等等的精神靈魂力量，其施術後附加效果的力量是將如『力量低下』等的異常狀態回復。



←樹術也有很多輔助系的法術

石術　必要裝備物→石屬性工具

石術的代表物質如石製武器、岩石、寶石等等。石術象徵著石頭、礦物、結晶等等的精神靈魂力量，其施術後附加效果的力量是將敵人石化，但並非每次都能成功。



←石術有不少絢爛的攻擊畫面

火術　必要裝備物→炎屬性工具

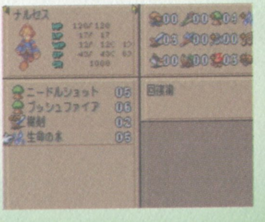
火術的代表物質如【炎のロッド』炎之杖、『たいまつ』火把等等。火術象徵著力量、或淨化等等的精神靈魂力量，其施術後附加效果便是解除中毒等等異常狀態的淨化作用。



←火術，當然就是以火為攻擊方式啦！

水術　必要裝備物→水屬性工具

水術的代表物質如【冰のロッド』冰杖、水球、魚鱗等等。水術象徵著一切液態流體、包含飛逝的時光等等的精神靈魂力量，其附加效果為令敵方遲緩的時空術。



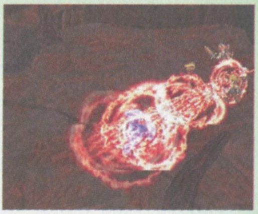
←水術大多為治癒或回復術

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１



音術　必要裝備物→音屬性工具

音術的代表物質就是可以發出任何奇妙聲音的樂器如音笛、鬼鳴刀等等！音術象徵著一切聲音、語言等等的精神靈魂力量，其施術後附加效果的力量是發出音波干擾敵人或干擾敵人的音波攻擊。

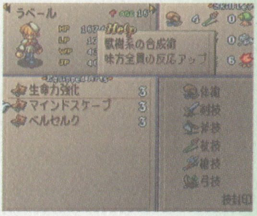


←音術大多可以對一區域的敵人攻擊



獸術　必要裝備物→獸屬性工具

獸術的代表物就是一切動物與獸類的毛皮或骨頭！獸術象徵著一切動物、飛禽走獸等等的精神靈魂力量，其施術後附加效果的力量是激發戰鬥意志提高攻擊效果。獸術若與其他術合併可創造出輔助效果極佳的法術。



←獸術多為輔助攻擊的法術

バトルスタイル戰鬥風格

戰鬥中角色的輔助效果

ロール戰職擔當

ロール戰職擔當便是指戰鬥中每個角色的戰鬥方式或稱戰鬥型態，由於隊伍中只能有四人應戰，所以玩家在決定哪些角色擔當哪種職務最好先考慮一下。戰職擔當大約可分為攻擊系、術系、防禦系、回覆系等四種，但又細分約有２０多種以上的職務，調整角色的職務將會影響角色在戰鬥時的表現以及戰鬥攻擊或防禦等一切效果，譬如若職務為【エース】時則表示為提高技巧連擲準確度、職務為【オトリ】時則表示由此角色接下敵方來的大部分攻擊等。



←每個人都可以分配一種戰鬥擔當



←總共有將近二三十種的職務可以選擇

角色扮演
RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

各個ロール戰職擔當的效果如下；每種戰職只能有一位角色可以擔當。職務擔當也會影響戰鬥結束後角色的成長類別以及所得的寶物道具等等。『自由行動』是學習技巧最快的擔當，想學新的技巧時最好都將戰鬥擔當改變成自由行動。

攻擊重視：注重攻擊效果的職務
術強化：注重術攻擊效果的職務
突擊：注重攻擊效果、迴避下降
狙い打ち：注重攻擊準確率的職務
回復：以回復效果為第一優先
軍神：提高作戰意志及能力界限
鐵壁：提高防禦力為主
術專心：注重術的輔助效果
迴避重視：加強對敵攻擊迴避效果
エース：提高技巧連攜準確度
オトリ：接下敵方來的大部分攻擊
陽動：阻擾敵人的連攜攻擊
鐵砲玉：偏重速度的行動方針
自由行動：容易學習新技巧、但戰鬥時卻不易產生攻擊連攜
支援：仲間的攻擊、回復效果提昇
スカウト：偵查、不易產生亂鬥
威嚇：與弱小敵人交涉容易成功
先導：體力低時可以確實逃跑
外交：可直接與友好的對手交涉
指令塔：隊員攻擊、回復、迴避上升
防衛：隊員防禦力上升
搗亂：敵術威力下降
早期警戒：不易被偷襲
切り擴み：提高我方攻擊連攜機會
要擊：迴避反擊容易成功
風水：術力技力回復效果上升

行動順序的設定

行動順序的設定基本上有兩種調法、一個為玩家自行設定角色順序，另外一種『自己最速』則是依照角色的速度差異來發動。自行設定可以依照連攜技巧組合一一發動，如此一來則較容易發生大連攜！『自己最速』則是有較好的支援效果，到底要選擇哪一種就看玩家自己決定了。



←自由行動較容易有連攜攻擊出現

メンバーチェンジ更換隊伍角色

隊員順序變更，當玩家隊員超過五人以上時便可以進行角色交換，利用此項功能可以用來平衡角色間的能力差異，或者是想要交換戰鬥順位時便可以使用メンバーチェンジ指令來做交換。



←當夥伴人數超過一定數目後便可以更換隊員

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

攻擊連攜

角色與角色間的攻擊連段效果

攻擊除了不外乎有靈魂法術象徵術、直接攻擊以及各種技巧攻擊之外，能發揮出真正最強的攻擊威力便是將這些由各個角色所發動出來的攻擊招式相連貫在一起，這便是技巧連攜。玩過前代的玩家應該知道所有的攻擊技巧包括法術、體術、劍技等等，只要能讓角色在戰鬥當中連續發揮出來的話便可以達到無比的攻擊威力。簡單的說連攜就是讓角色與角色之間的攻擊連成段式、使攻擊沒有間斷，不過並不是每次角色與角色之間的技巧攻擊都會形成連攜。

連攜的出現是並不是隨時隨地都可以出現的，而是有一定的隨機機率，不過一旦出現過某些招式的連攜技巧之後，便可以很容易的使出同樣的連繫招式。當角色間的技巧發生連攜時、參與連攜的角色再攻擊發動開始之時，便會被光芒所包圍，連攜攻擊展開後在畫面的左上端便會有連繫招式履歷出現，這時候玩家便可以看到一連串五光十色、錯綜複雜的攻擊連貫招式出現，連攜起來的技巧威力會比各個技巧分開來攻擊的威力要大的多。所以戰鬥中要盡量製造技巧攻擊的連攜。

隊伍的攻擊連繫

※此頁畫面以體驗版圖片解說



←有連攜發生時角色會被光芒所包圍



←接下來是第一式招雷的連攜攻擊



←畫面的左上會有連繫招式履歷



←連攜技威力會比各個技巧分開來要大

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

敵人方面同樣也是有攻擊連攜的連擊技巧，如果遇上敵人的多段大連攜攻擊的話，我方便很難有角色可以挨的住這一擊，所以其應對方式就是隊伍中至少要有一人的職務擔當為【陽動】、以阻礙敵人連擊技巧出現。

敵人也有攻擊連擊



←敵人也是會有攻擊連攜的



←尾巴攻擊的連擊技巧發動



←連擊技巧之間只有短暫的瞬間便會依次發動



←如果敵人出現大連攜技巧的話準會有人死傷

隊伍與敵人的連擊



←這一次敵我之間也會有攻擊連攜出現



←想要與敵人產生連擊必須把握某些特定招式



←敵人終於與我方發生攻擊連攜了



←搭配敵人的攻擊連攜便可到達五段以上了

※此頁畫面以體驗版圖片解說

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

在前代當中連攜最多就只有我方角色而已，但在『邪神領域２』當中、敵我之間也會有攻擊連攜出現！也就是說我方的連攜有可能可以與敵方的攻擊連上，如此一來不但可以大大的提昇攻擊段式、攻擊威力也會向上攀升而不僅限於四位角色的四段連攜威力！連攜同時也可以消化一次敵人的攻擊，所以與敵人的連攜好處多多！不過想要與敵人產生連攜也不是那麼簡單的、想要與敵人產生連擊必須把握某些特定敵方的特定招式攻擊才行，而且由於敵人的特殊攻擊並不是由玩家來操縱的，所以想要與敵人產生攻擊連攜是很難得的！

以下便是一些敵人常出現的攻擊方式但到底哪些可與我方發生連攜特殊攻擊、玩家可要好好試看看了：

構える	吸血	強酸	キック
ためる	舌	水擊	しっぽ
集中	角	噴火	振り回す
けん制	頭突き	シードシュート	サマーソルト
パンチ	ミサイルヘッド	スピットファイア	ヘビーキック
キック	二段突き	叫ぶ	踊り
つかみ	シザーブレイク	超音波	衝擊波
斬る	催眠	絕叫	地震
擴う	眠い視線	胞子	大噴火
けさ斬り	魅了凝視	眠りのきり	ためる
牙	石化凝視	ダスト	くし刺し
かみつき	火炎ブレス	打擊	リバースドロップ
クチバシ	放射火炎	タッチ	ロックダウン
突く	冷氣ブレス	爪	なぎ擴い
氷のくちづけ	電擊ブレス	ヘビーブロウ	巻き打ち
カミカミ	放射電擊	たたきつぶす	逆十字
食いちぎり	酸のスプレー	連打	マルチウェイ
クチバシ	毒ガス	地爆擊	
ジャックナイフ	石化ガス	サミング	
食い散らかし	はないき	クロスブレイク	
丸のみ	溶解液	ほる	

遊戲簡介與系統解說

戰鬥迴避

與敵人交涉結束戰鬥

當玩家在迷宮中遇上敵人時、如果不與敵人接觸的話並不會發生戰鬥，也就是說玩家如果能利用各個通道間的空隙來閃避敵人的話，那便可以避免一場戰鬥，但如果不幸與敵人碰面的話那就只能放手一搏了。由於遊戲當中並沒有等級設定或逃跑指令，若玩家執意要避免與難纏的敵人繼續戰鬥下去，那戰鬥迴避指令便是一個不錯的選擇！

戰鬥迴避指令是在戰鬥的過程當中，滿足一定的條件後便會出現的一項指令。簡單的說來戰鬥迴避指令便是與敵人進行談判，如果成功的話便可以提前將戰鬥結束，而且還是有可能可以得到該有的能力提昇或是寶物。依照戰鬥迴避談判的指令內容不



←原本不會有戰鬥迴避指令出現



←幾回合後便會出現其中一種戰鬥迴避指令

戰鬥迴避指令出現

1



←當戰鬥持續幾回合後便有可能會出現



←如果能成功迴避的話能力也會上升

2



←戰鬥迴避指令種類大約有十種



←每種戰鬥迴避結果的能力上升都不太一樣

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

同、可以分成兩大方向，一是我方戰力優勢時會出現優勢戰鬥迴避指令容易結束戰鬥、如【見逃す】、【追い括う】。另一種則是我方戰力劣勢時會出現劣勢戰鬥迴避指令較不容易結束戰鬥、如【去る】、【退卻する】。，玩家並不能自行選擇而且也不能決定何時迴避指令會出現。

並非戰鬥迴避指令一出現玩家就一定要選擇迴避戰鬥，同樣也可以繼續戰鬥下去。但是要注意某些能力只有透過戰鬥迴避指令的施行成功，才能有顯著的提昇效果。因此玩家在決定命令之前最好先想想看繼續戰鬥下去到底有沒有好處再說吧！

若劣勢戰鬥指令出現時玩家並不滿意的話，那便可以繼續戰鬥下去直到迴避指令變成優勢方面的選項為止。值得一提的就是戰鬥迴避指令對頭目級的敵人並沒有用，正確的說法是這項指令並不會出現在與頭目級敵人對戰的場面中。較常出現的戰鬥迴避指令如下、玩家可以參考看看到底功效如何：

敗走する：劣勢迴避
逃走する：劣勢迴避
見逃してもらう：優勢迴避
退卻する：劣勢迴避
停戰交涉：優勢迴避
去る：劣勢迴避
追い括う：優勢迴避
見逃す：優勢迴避

戰鬥迴避效果

1



←劣勢迴避所得到的能力提昇或寶物較差



←得到木刀已經不錯了！空手是常有的事！

2



←並不是說一下戰鬥迴避指令就一定可以迴避

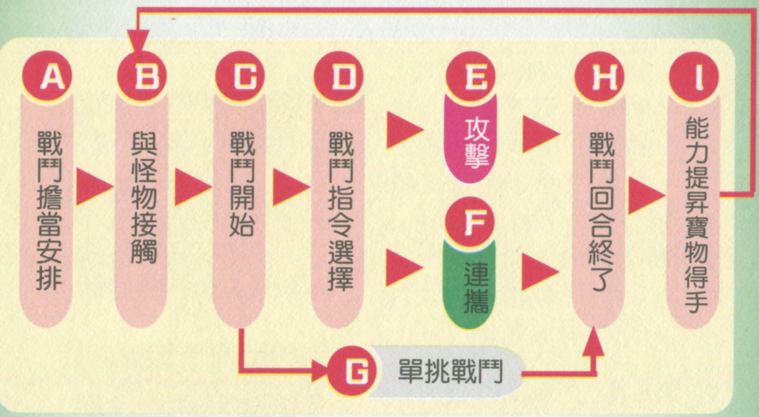


←失敗的機會也是常有的事

デュエル戰鬥單挑DUEL

學習新技巧的另一種途徑

一般說來玩家在與敵人接觸之後便會進行戰鬥，但如今邪神領域2多加入了一項新的戰鬥系統，那便是デュエル戰鬥單挑。



通常玩家在進行戰鬥大概都會依照類似上圖般的步驟進行。而比較特別的就是戰鬥單挑。只要玩家在遇見敵人時，而只出現一個敵人的情況，那便可以選擇一位角色與其進行單挑戰鬥。也可以選擇『ちからを合わせて戰う』的指令，避免單挑時的風險而改以全體作戰的方式來進行。

參加單挑戰鬥的角色如果輸了的話、那就如同隊伍被打敗一般，遊戲便算GAME OVER！所以玩家在選擇代表參戰的角色時也要好好注意自身的實力如何，而且由於單挑時無法得到夥伴的幫忙，所以體力回復可能要多多依賴ＬＰ生命力點數了（ＬＰ扣１點便可以回復體力一次），所以要先確定ＬＰ生命力點數到底夠不夠用。



←選完單挑指令後便要選擇出戰對手



←技巧旁邊有個連字表示有連繫出現的可能

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

遊戲簡介與系統解說

由於單挑的勝負關係著全員的存亡，所以玩家一定要先搞清楚單挑規則。一般戰鬥用的攻擊指令例如技巧或法術的運用在單挑的場面中都可以使用，但是唯一不同的是：一次必須要輸入四個戰鬥指令！也就是說由一個人來代表四個人的行動，所以說攻擊連攜也同樣可以成立！而且準確率更高！所以說戰鬥很有可能便在出招的一瞬間便結束。

單挑戰鬥場面除了畫面與一般團體戰鬥有所不同之外、可以施行的戰鬥指令也較多、依照裝備的武器、飾物道具或體術不同包括了『牽制』、『接近』等等十多種特殊的指令，透過四種指令並包含法術與技巧的結合，玩家還可以此創造出特殊連攜的超強力奧技或秘奧技！而且也可以利用技巧組合來學習到新劍技如右圖所示兩種情況：

由於是一個人參戰的關係，單挑戰鬥結束後，參加的角色在能力提昇上將會有顯著的效果，提升的能力種類則與戰鬥期間所選擇的戰鬥指令有關，至於哪些指令可以提昇哪些能力就讓玩家自己去解開這個秘密了！玩家正好可以利用這個機會來平衡角色間能力的差異，但有一點還是要提醒的就是：這可是關係著全體隊員的生命！單挑每回合次下四個戰鬥命令，武器的使用次數一回合便會減4、要多注意！

利用戰鬥單挑學習新技巧！

1

括う＋突く＋括う



←括う＋突く兩個攻擊指令如果發生連攜⋯⋯

高週波攻擊



←居然會變成新技巧—高週波攻擊

2

けさ斬り＋括う＋括う



←如果選擇兩次讓けさ斬り＋括う的話⋯⋯

フィナルレター



←會變成十字斬！這樣一來就會學成新技巧了

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

デュエル戰鬥單挑可以組合出來習得的連攜技

編號	連攜結果技或術名稱	WPJP消耗	威力	與敵人單挑時所採用的指令連攜
1	正拳	2	9	體術、構える→パンチ
2	裏拳	3	15	體術、けん制→パンチ
3	桐抜き	3	21	體術、パンチ→キック
4	熊掌打	4	24	體術、ためる→つかみ
5	ボコボコ	4	27	體術、パンチ→キック→パンチ
6	爆碎鐵拳	4	35	體術、ためる→パンチ→パンチ
7	ハートブレイク	5	38	體術、集中→つかみ→パンチ
8	アームハンマー	5	45	體術、ためる→ためる→パンチ
9	キックラッシュ	5	49	體術、キック→キック→キック
10	コークスクリュー	6	51	體術、ためる→集中→パンチ
11	蹴上がり	5	54	體術、ためる→キック→キック
12	三角蹴り	6	57	體術、けん制→キック→キック
13	あびせ倒し	8	60	體術、パンチ→つかみ→キック
14	キッチンシンク	6	62	體術、ためる→けん制→キック
15	ローリンサンダー	9	64	體術、集中→パンチ→パンチ→パンチ
16	呼び戻し	9	72	體術、けん制→つかみ→ためる→つかみ
17	瀧登り	10	79	體術、集中→キック→キック→キック
18	カムイ	10	90	體術、ためる→ためる→ためる→つかみ
19	切り返し	2	21	劍技、けさ斬り→けさ斬り
20	十字斬り	3	25	劍技、斬る→擴う
21	追突劍	3	27	劍技、けん制→斬る
22	擴い拔け	3	33	劍技、けん制→擴う
23	スマッシュ	4	37	劍技、ためる→けさ斬り
24	かすみ二段	3	34	劍技、けさ斬→りけさ斬り→斬る
25	ファイナルレター	6	39	劍技、擴う→けさ斬り→擴う
26	デッドエンド	7	42	劍技、けさ斬→り擴う→斬る
27	なで斬り	4	44	劍技、構える→擴う→擴う
28	クロスブレイク	5	46	劍技、ためる→けさ斬り→けさ斬り
29	みじん斬り	5	49	劍技、斬る→擴う→けさ斬り
30	龍尾返し	5	50	劍技、けん制→斬る→擴う
31	かぶと割り	6	52	劍技、構える、ためる→斬る
32	天地二段	6	55	劍技、ためる→斬る→擴う
33	逆風の太刀	7	59	劍技、けん制→けさ斬り→擴う
34	ブルクラッシュ	8	63	劍技、ためる→ためる→けさ斬り
35	無拍子	8	66	劍技、構える→構える→→構える→斬る
36	劍風閃	9	71	劍技、構える→ためる→ためる→擴う
37	ベアクラッシュ	10	80	劍技、ためる→ためる→ためる→けさ斬り
38	マルチウェイ	13	88	劍技、斬る→擴う→けさ斬り→斬る
39	トマホーク	2	17	斧技、ためる→投げる
40	かかと切り	2	19	斧技、集中→擴う
41	ハイパーヒハンマー	3	24	斧技、ためる→擴う
42	大木斷	4	27	斧技、ためる→ためる→斬る
43	一人時間差	3	34	斧技、けん制→擴う→斬る
44	アクセルターン	4	40	斧技、構える→ためる→擴う
45	大強擊	5	44	斧技、構える→ためる→斬る
46	夜叉橫斷	4	49	斧技、構える→擴う→擴う
47	スカルクラッシュ	4	40	斧技、集中→ためる→斬る

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

デュエル戰鬥單挑可以組合出來習得的連攜技

編號	連攜結果技或術名稱	WPJP消耗	威力	與敵人單挑時所採用的指令連攜
48	スカイドライヴ	6	60	斧技、ためる→けん制→投げる
49	ヨーヨー	7	55	斧技、集中→ためる→投げる→投げる
50	車輪撃	5	61	斧技、けん制→斬る→斬る
51	高速ナブラ	8	70	斧技、構える→斬る→斬る→擴う
52	スカイランデヴ	9	73	斧技、投げる→投げる→集中→投げる
53	マキ割りトルネード	12	91	斧技、擴う→擴う→ためる→斬る
54	回し打ち	2	10	杖技、振り回す→振り回す
55	ハートビート	3	14	杖技、集中→叩く
56	海老殺し	4	28	杖技、振り回す→けん制→振り回す
57	骨砕き	4	31	杖技、集中→ためる→叩く
58	腦天直撃	4	34	杖技、集中→集中→叩く
59	どら鳴らし	6	42	杖技、構える→ためる→振り回す
60	痛打	5	45	杖技、構える→集中→叩く
61	削岩撃	7	50	杖技、ためる→叩く→叩く→叩く
62	かめごうら割り	10	61	杖技、ためる→集中→集中→叩く
63	からすとうさぎ	14	77	杖技、けん制→集中→叩く→叩く
64	擴い突き	2	18	槍技、擴う→突き
65	二段突き	4	22	槍技、突き→突き
66	草伏せ	2	27	槍技、對擴う→擴う
67	チャージ	3	32	槍技、ためる→突き
68	くし刺し	4	36	槍技、ためる→ためる→突き
69	高波返し	5	43	槍技、擴う→突き→突き
71	腦削り	4	51	槍技、集中→けん制→突き
72	エイミング	5	55	槍技、集中→集中→突き
73	スカッシュ	6	57	槍技、けん制→擴う→突き
74	光の腕	8	63	槍技、ためる→けん制→突き
75	極樂連術	10	65	槍技、擴う→擴う→突き→突き
76	活殺獸神術	9	69	槍技、擴う→集中→擴う→突き
77	蓮華術	12	80	槍技、突き→突き→突き→突き
78	無雙三段	14	88	槍技、けん制→擴う→擴う→突き
79	狙い射ち	3	18	弓技、集中→射つ
81	影い射ち	4	0	弓技、けん制→集中→射つ
82	イド・ブレイク	5	36	弓技、集中→けん制→早射ち
83	サイドワインダー	4	44	弓技、集中→集中→射つ
84	影矢	6	49	弓技、射つ→集中→早射ち
85	針千本	6	52	弓技、早射ち→早射ち→射つ
86	連射	7	55	弓技、ためる→早射ち→→早射ち→早射ち
87	瞬速の矢	7	64	弓技、ためる→集中→集中→早射ち
88	水晶のピラミッド	9	84	弓技、早射ち→射つ→早射ち→射つ
89	ニードルショット	4	36	樹→石合成術
90	ウッドストック	5	32	樹→獸合成術
91	スリープ	5	0	樹→樹→炎合成術
92	風と樹のうた	8	精神	樹→音合成術
93	木の實で大回復	2	0	？？？
94	ニードルバースト	10	42	樹→石合成術
95	デルタ◦ペトラ	6	50	石→樹術合成術
96	マグマプロ-ジョンみ	5	38	石→炎術，區域攻擊

遊戲簡介與系統解說

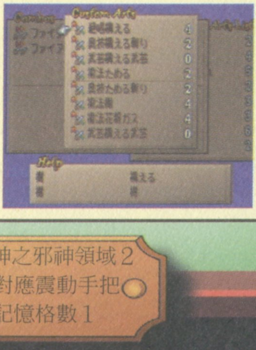
角色扮演
RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

デュエル戰鬥單挑可以組合出來習得的連攜技

編號	連攜結果技或術名稱	WPJP消耗	威力	技巧或術屬性及備註
97	ウォーターハンマー	5	20	石→水術→精神效果攻擊
98	ガードビースト	9	0	石→石→石→獸合成術
99	ロックアーマー	4	0	石→石→石合成術，防具強度上升
1	生命息吹	4	0	炎→樹合成術，全異常狀態回復
101	フレイムナーガ	4	40	炎→獸合成樹，區域攻擊
102	ファイアストーム	8	66	炎→樹系合成術
103	燒殺	10	75	炎→炎→樹→石合成術，一擊必殺效果
104	魂之歌	16	0	炎→獸合成術，味方全員強化
105	毒音波	5	44	水→音系合成術
106	アクアバイパー	4	18	水→獸合成術，區域攻擊
107	召雷	7	60	木→木→音合成術
108	バーマネンス	8	0	木→水→石→樹合成術，敵後續動作停止
109	天雷	9	70	木→水→音→樹合成術
110	ソニックバーナー	6	21	音→炎系合成術，區域攻擊
111	スポイルウェイヴ	3	0	音→水系合成術→區域內敵靈感下降
112	音之聖域	4	0	音→石合成術，術防禦強化
113	石之記億	7	0	音→音→石合成術。石化效果
114	清歌	11	60	音→樹→獸系合成術，對不死系特效
115	マインドスケープ	3	0	獸→樹系合成術，味方全員反應上升
116	ハウリングヘヴン	5	32	獸→音系合成術
117	リヴァイヴァ	9	0	獸→獸→炎→炎合成術
118	アベルセルク	3	0	獸→獸→獸合成術
119	生命力強化	3	0	獸→獸合成術
120	疾封劍	10	94	劍技、樹→けさ斬り→けさ斬り→斬る
121	雷雲劍	6	50	水術劍技、水→擴う→けさ斬り
122	火炎車	5	45	炎術技、炎→ためる→投げる
123	疾風打	7	74	樹術技、樹→振り回す→振り回す→振り回す
124	ミヅチ	6	72	水術技、水→ためる→突き
125	雙龍破	9	90	炎→水→突き→突き
126	アルダーストライク	15	99	石→水→擴う→擴う
127	バードハンティング	2	31	炎術技、炎→射つ
128	毒矢	4	25	水術技、水→射つ
129	死矢	4	42	樹炎術技，樹→炎→射つ
130	光矢	7	51	炎術技、炎→早射ち→早射ち
131	ウインドブレーカー	8	60	樹術技、樹→ためる→ためる→射つ
132	イヅナ	9	66	獸術技、獸→獸→獸→早射ち
133	ゴッドバード	9	33	炎術技，炎→獸→射つ

單挑時的玩家組合技

上述所列的是遊戲中內定的連攜技或術名稱，玩家還可以用其他的基本攻擊組合，一旦連攜成功就能搭配出屬於自己的新奧義、但這種連攜奧義只能在單挑中使用出來、如右圖所示；



遊戲簡介與系統解說

角色扮演 RPG遊戲

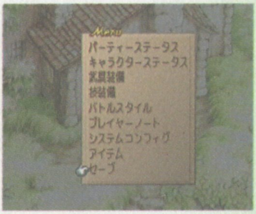
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

プレイヤーノート玩家筆記本

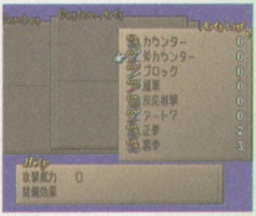
由於遊戲中的技巧與連攜多的讓人眼花撩亂，所以如果沒有利用這項系統，那玩家恐怕很難去記住這些重要的資料！

當玩家曾經使用出連攜攻擊時便會記錄在プレイヤーノート玩家筆記本當中，只要在命令欄畫面按『下プレイヤーノート』的選項便可以看見。除了連攜技巧之外、還包含有已經習得的技巧等！而且還有無法在團體戰鬥中習得的奧義技巧也紀錄在其中！如果玩家忘記如何組合出已使用過的任何連攜技，便可以參考玩家筆記本的記載。這個系統在前代當中便已經存在，不過這回功能變的更強了！

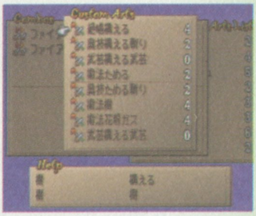
其實筆記本的內容還有一項功能，那便是登錄在最上方的前五項連攜或奧義組合會因此而較容易出現，而最近出現過的五項連攜或奧義組合則會被排列在後五項當中，玩家可以自由決定要將哪些新出現的連攜排定在容易出現的欄位。不過要注意只要一有新連攜技出現，便會將下方五項的連攜技往下推，最舊的連攜技便會因此消失！如果有重要的連攜技巧就要小心。



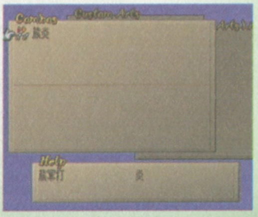
←玩家筆記本的指令也在命令欄中



←已經習得的技巧也會被登錄在筆記本中



←經由單挑而組合出來的秘奧義也有登錄



←隊伍的連攜技巧當然也有啦！．．．

遊戲簡介與系統解說

角色扮演
RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

本書特色

- 大富翁遊戲三合一、讓你了解紙盤遊戲的魅力！
- 從遊戲內容、操作說明到規則玩法一一解說
- 所有的關卡地圖完整重現
- 所有的機會卡片、地型功能一律中日文對照完全解說
- 會玩格鬥遊戲不稀奇、教你與朋友一同在紙盤遊戲當中分個勝負
- 隱藏角色、隱藏關卡通通出現一個也不漏
- 超強金手指密碼、遊戲中按鈕一按功能立即展現！
- 各種模式、各種小遊戲玩法統統有解說
- 有了這本書！讓你贏光朋友口袋中所有的零用錢！

電玩好書推薦！



大富翁豪華版
+
佐久間式人生遊戲
+
DX億萬長者2
=
大富翁遊戲三合一

攻略內容與圖解說明



復活邪神之

サガ フロ

遊戲簡介與系統解說



角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１



遊戲簡介與系統解說

故事源起：

原本應該是一個高貴富庶的家庭，擁有權力、名聲以及全國所有人民所注目的焦點，但最後卻因為一個精神上的象徵而使得家庭支離破碎，最後更演變成兄弟相殘的悲劇。

在一個以『術』為主的時空背景，人們已經擁有了可以操縱『術』的能力，這種能力並且因為血脈相傳的關係而代代流傳下來，所有的一切社會階級劃分也是以此作為基礎。但可以操縱『術』的能力亦非每個人皆有，而這樣的人通常便是社會階級中最下等的。但如果這樣的人出現在皇宮貴族當中結果又是如何呢？ギュスターヴ【喬斯特潘】便是這樣的一個例子，但上帝這樣的一個小惡作劇，卻使得身為皇宮貴族的喬斯特潘失去了原本高貴的身份、富庶的生活，並成為最下級的貧民，而替其週遭的人帶來不幸...這也是喬斯特潘最耿耿於懷的一件事。喬斯特潘的命運到底會如何呢？

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

各年代主要發生事件

年代	事件	事件中文釋譯	主要角色
1220年	ギュスターヴ喬斯特潘誕生	●喬斯特潘的誕生	ギュスターヴ喬斯特潘
1220年	ウィル・ナイツ之旅	●獵寶者威爾之旅	ウィル・ナイツ威爾
1227年	ギュスターヴ放逐	●放逐喬斯特潘	ギュスターヴ喬斯特潘
1227年	故鄉を離れて	●離鄉背井	ギュスターヴ喬斯特潘
1232年	ギュスターヴ12才	●12歲的喬斯特潘	ギュスターヴ喬斯特潘
1233年	ギュスターヴと鍛冶屋	●喬斯特潘與鍛冶屋	ギュスターヴ喬斯特潘
1235年	ギュスターヴ15才	●15歲的喬斯特潘	ギュスターヴ喬斯特潘
1235年	ハンの廢墟	●漢恩廢墟探尋	ウィル・ナイツ威爾
1235年	ワイド・ナイツ	●寬闊城	ウィル・ナイツ威爾
1236年	再會	●再會初戀情人	ギュスターヴ喬斯特潘
1236年	グリューゲル	●古琉蓋爾	ウィル・ナイツ威爾
1238年	潛入！アレクセイ一味	●滲透阿雷克塞斯一派！	ウィル・ナイツ威爾
1239年	病床の母	●母親病危	ギュスターヴ喬斯特潘
1239年	對決！アレクセイ	●與阿雷克塞斯一派對決！	ウィル・ナイツ威爾
1240年	ワイド奪取	●爭奪寬闊之城	ギュスターヴ喬斯特潘
1242年	ギュスターヴと海賊	●英雄喬斯特潘與海賊	ギュスターヴ喬斯特潘
1244年	礦山にて	●礦山探險	ウィル・ナイツ威爾
1245年	父の急逝	●父親的逝世	ギュスターヴ喬斯特潘
1246年	グラン・ヴァレを越	●穿越古蘭橋	ウィル・ナイツ威爾
1247年	上陸	●重回故鄉的喬斯特潘	ギュスターヴ喬斯特潘
1247年	グリューゲル	●古琉蓋爾	ウィル・ナイツ威爾
1247年	フォーゲラング	●沙漠中的遺忘之城	ウィル・ナイツ威爾
1247年	タイクーン・ウイル	●冰的梅卡利斯	ウィル・ナイツ威爾
1248年	バケットヒルの戰い	●巴凱特希爾戰役	ギュスターヴ喬斯特潘
1248年	兄第再會	●兄弟再會	ギュスターヴ喬斯特潘
1251年	礦山崩壞	●礦山崩壞	ウィル・ナイツ威爾
1255年	ファイアブランドの陰謀	●火之烙印儀式的陰謀	ギュスターヴ喬斯特潘
1256年	アニマ教の傳言	●靈魂教的傳言	ウィル・ナイツ威爾
1256年	ハンの廢墟	●漢恩廢墟與靈魂教	ウィル・ナイツ威爾

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

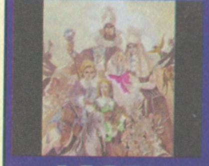
各年代主要發生事件

1257年	ウィル・エッグ	●威爾與蛋型未知物	ウィル・ナイツ威爾
1260年	暗殺者ヨハン	●暗殺者尤翰恩	ヨハン尤翰恩
1264年	將軍の思い出	●奈貝洛斯特的想法	ネーベルスタン奈貝洛斯特
1269年	南の岩で	●南方邊城	ギュスタ—ヴ喬斯特潘
1269年	ギュスタ—ヴの後繼者	●喬斯特潘的後繼者凱文	ケルヴィン凱文
1271年	ハン・ノヴィン炎上	●火燒漢恩諾瓦城	ケルヴィン凱文
1276年	モンスターの巣へ	●探查怪物巢穴	エレノア艾蕾諾雅
1277年	生命の木の島	●生命木之島的沉船	リッチ・ナイツ理查
1280年	化石洞窟へ	●化石洞窟的騷動	リッチ・ナイツ理查
1285年	あの空に虹を	●再現！天上彩虹	リッチ・ナイツ理查
1288年	カンタ—ルの死	●康特爾逝世	ヌヴィエム奴貝姆
1290年	エッグ再び	●蛋型未知物再現	リッチ・ナイツ理查
1290年	ミスティの企み	●米斯緹的企圖	リッチ・ナイツ理查
1291年	エッグとの死鬥	●與蛋型未知物的死鬥	リッチ・ナイツ理查
1292年	ケルヴィン最後の戰い	●凱文的最後之戰	ケルヴィン凱文
1300年	偽ギュスタ—ヴ誕生	●偽喬斯特潘誕生	(偽)ギュスタ—ヴ喬斯特潘
1301年	エーデルリッター	●阿雷克塞斯的夥伴	サルゴン沙魯戈恩
1301年	石切場跡	●石切場跡	サルゴン沙魯戈恩
1305年	和平會議	●和平會議	デーヴィド迪拜特
1305年	ハン・ノヴァの戰い	●漢恩諾瓦城戰役	(偽)ギュスタ—ヴ喬斯特潘
1305年	サウスマウンドトップの戰い	●南方山頂戰役	デーヴィド迪拜特
1305年	ジニーの旅立ち	●吉妮的旅行開始	ジニー・ナイツ吉妮
1305年	ジニーの冒險	●吉妮的冒險	ジニー・ナイツ吉妮
1305年	巨蟲のメガリス	●巨蟲梅卡利斯遺跡	ジニー・ナイツ吉妮
1305年	エッグを追って	●追查蛋型未知物	ジニー・ナイツ吉妮
1305年	ギュスターヴの陣營へ	●加入喬斯特潘陣營	ジニー・ナイツ吉妮
1305年	サウスマウンドトップの戰い	●南方山頂戰役	ジニー・ナイツ吉妮
1306年	北大陸奧地へ	●北大陸內地深處	ジニー・ナイツ吉妮
1306年	最後のメガリス	●最後的梅卡利斯	ジニー・ナイツ吉妮

故事主要內容

第一章

~1239



1220年
ギュスタ—ヴ喬斯特潘誕生

●喬斯特潘的誕生

這是以喬斯特潘為主角的第一個事件，年代是在１２２０年。喬斯特潘名字的由來是依照其祖先流傳下來的稱號，一向是菲尼國君主的喬斯特潘家族至今已經是繼承到第13世了。這是一個令菲尼國上下舉國歡騰的日子，菲尼王終於有接班人出現了。



1227年
ギュスタ—ヴ放逐

●放逐喬斯特潘

喬斯特潘七歲的時候便要經歷王家以前所流傳下的古老儀式ファイアブランド，火之烙印儀式。經過儀式後卻檢測喬斯特潘為先天上的術不能者，喬斯特潘與母親蘇妃因此而被菲尼王逐出家門。



1227年
故郷を離れて

●離鄉背井

遭受到殘酷命運的喬斯特潘以及為其祖護的王后蘇妃兩人，雖然暫住在迪魯姆城貧民區，但最後還是接受了席魯梅爾的建議前往南國避難。從此喬斯特潘與母親蘇妃兩人便遠離家鄉。

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１



1232年　ギュスターヴ12才

流亡到グリューゲル古琉蓋爾、納諾國境內都市的喬斯特潘，如今已過了5年。因自身為術不能者的衝擊，使得喬斯特潘的日常行為開始趨向於問題少年，在這同時遇上了富林。



1233年　ギュスターヴと鍛冶屋

至此開始玩家終於可以開始操縱喬斯特潘了。來到鎮上鍛冶屋的喬斯特潘、自覺雖為術不能者、但或許可以利用劍技或在武器鍛造上有所成就於是便拜入鍛冶屋師傅門下當學徒。



1235年　ギュスターヴ15才

經過了三年多來的歷練，喬斯特潘終於初次帶著自己所鍛造的武器到洞窟冒險，並在此與亞迪國伯爵凱文一起戰鬥，共同將受盜賊困在亞迪洞窟中的富林救出。



1236年　再會

與富林一起參加亞迪伯爵凱文住所所舉辦的舞會的喬斯特潘，又再度與古琉蓋爾都市中的名門小姐蕾絲莉相遇，勉強來參加宴會的蕾絲莉一看見橋斯特潘後便立即展開笑容....



1239年　病床の母

喬斯特潘19歲之時，自小便對其諄諄教誨的母親蘇妃，歷經長年的辛勞終於因體弱多病而倒下，對即將失去母親的喬斯特潘而言，這將是有生來的第二個不幸。終於使其忍不住...

喬斯特潘篇出生到1239年為止的事件

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

故事主要內容

喬斯特潘誕生

1220年　ギュスターヴ誕生

喬斯特潘篇開始便是一場戰爭，這是因為其父親正與歐特侯作戰。在這個激戰的年代中、菲尼國與歐特國兩國打的如火如荼，已取得戰鬥結果優勢的喬斯特潘十二世、在從傳令兵處得知王妃ソフィー蘇菲已經為自己安然產下一名男嗣之時，便立即取消原本欲追殺敵兵的念頭、立即打道回府，回到皇城內興奮的喬斯特潘十二世為自己的後代取名為喬斯特潘－這也是家族祖先最早的名字。

放逐喬斯特潘

1227年　ギュスターヴ放逐

時間飛逝、轉眼間喬斯特潘已經七歲，這個年記便是菲尼王國家族長久以來的繼承者，都必須接受ファイアブランド火之烙印儀式的年紀、火之烙印儀式事實上便是讓測試者拿起王家所祖傳的名劍ファイアブランド【火之烙印】，必須要能引起這把劍的共鳴，才能被承認為王族的一員，也才擁有繼承王位的資格，其最主要便是在判定アニマ靈魂之力的純正與否，所以王宮裡所有的人都緊張的在準備著，由於喬斯特潘所生長的時期是在一個『術』已普遍存在的世界當中，任何事情皆可透過『術』的運用來達成，所以說幾乎已經到了可以心想事成的地步，不過這種運用『術』的能力也並非是每個人都擁有的，但可以確定的就是；沒有此種能力的人在這個世界當中便是屬於社會階級中最低等的一種....。這是王族所不能容忍的一件事，而不幸的身為王家之後的喬斯特潘便是這樣的人。

離鄉背井

1227年　　故郷を離れて

在經過火之烙印儀式後，喬斯特潘被判定為缺乏靈魂之力的人，也就是說喬斯特潘並沒有術能力，這樣的一個結果使得原本應繼承王家一切的喬斯特潘，因缺少貴族血統所必備的精神－『術』能力，最後卻落得被父親認為無術能力者比石頭（邪神領域2遊戲中、術的來源就是萬物的精神靈魂之力，擁有生命的萬

物有其靈魂之力、沒有生命的日、月、星辰、石、火、木其實也有靈魂之力的存在。若說缺乏靈魂之力那比石頭還不如到真有可能…也難怪喬斯特潘的父親會如此認為、並形容蘇妃生下石頭也該被放逐，但不知他有沒有想過生下石頭他也有份…？）還不如、而逐出王族家門。更甚而連帶的使愛子心切的母親蘇妃也為了守護喬斯特潘、與其同樣遭到放逐的命運。

最後喬斯特潘與母親蘇妃便在收拾行李之後離開了童年所生長的王宮。這件事所帶來的影響事實上還不只對喬斯特潘與母親兩個人造成痛苦，就連喬斯特潘年幼的弟弟フィリップ菲力浦也因此而失去母親，這個痛苦也深深的烙印在菲力潽心中。被放逐後喬斯特潘與母親蘇妃落得搬進城下貧民區的命運。

由於喬斯特潘已經被放逐，所以其授術教師シルマール席魯梅爾也決定回到自己位於西南方的家鄉國度。臨走之前菲尼王便詢問席魯梅爾為何喬斯特潘會是一個無靈魂之力的人？但是這個問題的答案就連施術能力頗強的席魯梅爾也不知道、席魯梅爾認為在喬斯特潘的身上可以感受到頗強的靈魂之力，但沒有理由無法將其發揮在炎之烙印劍上….或許是他真的沒有施術能力。王家之中會出現這樣的人或許也是命運吧！面對這個解釋、菲尼王只有長長的一聲嘆息：他所想要的只不過是一個可以繼承王位的傳人罷了。

欲離開菲尼王國回到自己家鄉グリューゲル古琉蓋爾的席魯梅爾順道前來蘇妃與喬斯特潘位於貧民街的家中，並詢問兩人願不願意一同前往，他可以為其引見納諾國王思億王或許會有一番成就，否則兩人留在此地也只是遭人笑話罷了！於是蘇妃最後考慮的結果決定離開這個令人傷心的地方！

計劃擬定之後當晚三人便趁著黑夜偷偷的乘船離開菲尼國都迪魯姆城。望著漸行漸遠的菲尼國都迪魯姆城、當日後喬斯特潘再次看到菲尼國都迪魯姆城時，已經是20年後的事了。

12歲時的喬斯特潘

1232年ギュスターヴ12才

從菲尼國都迪魯姆城離開到

喬斯特潘篇出生到1239年為止的事件

故事主要內容

現在已經經過五年了，因自身為術不能者的衝擊、並失去原本應有的王位繼承者名號・烙上術不能者的劣等感，這種種因素已對喬斯特潘的內心感情與性格造成了莫大的影響，使得喬斯特潘的日常行為開始出現問題，母親蘇妃亦知道自己的兒子喬斯特潘心理所承受的壓力比一般的小孩子要重，所以也不時的叮嚀著喬斯特潘不可以因為自己為術不能者便自甘墮落。這是喬斯特潘一段年少晃蕩的時期，村中的人雖然都對暴躁的喬斯特潘頗為不友善，能避則避，但在這同時喬斯特潘卻有著一位非常死忠的手下夥伴，那便是年幼的フリン富林。不管喬斯特潘如何對待、富林總是默默地承受。富林是同年齡的小孩當中唯一可以了解喬斯特潘痛苦的人、這是因為富林也是一位術不能者。除此之外、喬斯特潘心儀的一名女孩子雖不了解兩人的痛苦，但卻也對兩人的遭遇感到非常的同情…。

●喬斯特潘與鍛冶屋

１２３３年

ギュスタ―ヴと鍛冶屋

時間又過幾年，喬斯特潘與納諾國王思億王的關係也越來越好，最後並在名目上成為思億王名下的門臣，並賜與亞迪附近的一些領地。趁此機會蘇妃便帶著喬斯特潘一起來到亞迪。在此玩家終於可以自行操縱喬斯特潘了。

來到亞迪鎮上的喬斯特潘、（亞迪村中有位村民會告訴喬斯特潘他的重要寶物掉了…如果幫他找的話便可以得到他家中有不錯的東西可以贈送的消息、不過還是要自己去他家調查）見識到了菲尼國從未看到過的武器鍛冶屋、偶然的經由正在鍛冶小鋼刀的鍛冶師傅口中得知、鋼不但可以鍛冶成菜刀也可以鍛鍊成劍！自此喬斯特潘便對會妨害術的運用裝備鋼鐵鍛冶產生了濃厚的興趣！自覺雖為術不能者、但或許可以利用劍技或在武器鍛造上有所成就！他所要證明的就是母親所說過的：沒有靈魂之力的人不一定就是廢物！於是便立即拜入鍛冶屋師傅門下當鍛冶學徒。經過了兩年多的歷練，喬斯特潘在武器鍛冶上已經有一番心得，並完成了一把自己在兩年前所立下的心願、鍛鍊出一把屬於自己的鐵劍！這把鐵劍只是自己所鍛冶出

來的試作品，喬斯特潘真正想鍛冶出來的將會是一把比此劍要長三倍的鋼劍。

●15歲時的喬斯特潘

1235年ギュスタ—ヴ15才

搬到亞迪三年的喬斯特潘已漸漸成長、但仍未改其容易惹事的毛病。一日興起便決定帶著自己所鍛造的武器邀富林一同出發到亞迪附近的一個洞窟冒險，巧的是這一天亞迪事務管理者トマス托馬斯伯爵的兒子ケルヴィン凱文也在今天來到亞迪，並告知村民不要靠近東邊的亞迪洞窟，近來那裡常有盜匪出現。不料喬斯特潘卻挑在這個時候前往亞迪洞窟。經由村人的口中得之後凱文便決定到亞迪洞窟瞧瞧！

來到亞迪洞窟的喬斯特潘一到此處便拉著富林往洞窟深處探險。（玩家在操縱喬斯特潘進行第一次戰鬥之後便會轉換到凱文身上）這一方面、為了防止喬斯特潘有任何意外的凱文也來到了亞迪洞窟。凱文一進入洞窟當中便遇上怪物的襲擊，隨即便與其展開戰鬥。當凱文戰鬥到一半之時喬斯特潘忽然出現！並在此與凱文一起與怪物戰鬥。隨後凱文向喬斯特潘詢問之後才知道喬斯特潘居然讓富林在洞窟深處被盜賊抓走了！原本凱文決定回亞迪向父親稟告請求派兵援助，但此時喬斯特潘堅持以自己的力量將富林救出，唯一的要求就是請求凱文以術能力在後方支援。在面對情況危急！凱文不得已只好答應共同將受盜賊困在亞迪洞窟中的富林救出。（在此凱文便會加入、首先要做的就是改變兩人的戰鬥風格，詳細的改變方針、玩家最好參考書中的戰鬥解說部分）。由於武器道具入手頗為困難、所以只要有看到的話最好不要放過。於是兩人便在亞迪洞窟中到處尋找有無盜賊的消息。

經過了漫長的搜索之後、兩人終於在洞窟深處發現盜賊們的身影了！盜賊們瞧見手持著鐵劍的喬斯特潘先是一陣嘲笑，後來便派出一位盜賊來領教與喬斯特潘展開單挑！沒多久喬斯特潘便將第一個瞧不起他的盜賊打敗，沒有人說手持鐵劍的術不能者就一定會是一個弱者！看見自己夥伴失利、盜賊們便決定以四對一包圍喬斯特潘、幸而凱文亦不是個怕事的人，見此情況便立即出現助

故事主要內容

一臂之力。盜賊們見到有錢的亞迪伯公子凱文出現、立即冒出活捉凱文向其父親托馬斯勒索贖金的念頭，隨後雙方當然免不了一陣亂鬥！

最後的結果是盜賊慘敗落荒而逃！原本計劃綁架有施術能力的小孩、然後再拿去賣掉的盜賊、想不到卻陰錯陽差的抓到沒有施術能力的富林、與遇上同樣沒有施術能力的喬斯特潘卻栽了跟斗，這大概也是他們的命運！

●再會初戀情人

1235年　　　再會

對從未參加過宴會的喬斯特潘來說、這是一個好機會！好奇的喬斯特潘與富林在一次偶然的機會來到了凱文家中所舉辦的宴會，原本就因術不能者而自卑的富林、當然不太喜歡在眾人眼光下出現，但由於喬斯特潘的執意！也不得不來參加這個宴會。宴會一開始喬斯特潘便將目標定在認識可愛的女孩上，這大概也是每位少男心中所想應有的行動吧！當喬斯特潘選定目標後便立即上前採取行動！想不到才剛與一位自己覺得感覺還不錯的少女搭訕，就發現又巧遇少年時期在古琉蓋爾認識的女孩蕾絲莉レスリー、（就是那一位阻止喬斯特潘痛打毫不還手的富林的女孩子）。原來蕾絲莉因父親從商與亞迪伯爵頗有交情的關係、特地來此與學習一些上流社會的宴會禮儀。原本勉強參加宴會的蕾絲莉一看見橋斯特潘後便立即展開笑容....。這一天也是喬斯特潘在有痛苦回憶以來最快了的一天！

●母親蘇妃病危

1239年　　病床の母

這或許又是老天的捉弄、當喬斯特潘19歲正可以替母親蘇妃分擔勞務之際，自小便對其諄諄教誨使其免於走上歧途的母親蘇妃，卻因歷經長年的辛勞終於因體弱多病而倒下。連日來蕾絲莉也每天來此照顧臥病在床的蘇妃，不料這一天終於來到！這一天早晨喬斯特潘便不知去向、蕾絲莉也照常的來到蘇妃家中、在一段閒話家常之後蘇妃突然對蕾絲莉說出託付喬斯特潘將交給其照顧的遺言，想必是蘇妃已經感覺到自己已不久於人世了…！面

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把○
遊戲人數：1人、記憶格數1

對這麼緊急的情況！來此探視蘇妃的凱文慌的立即奪門而出到處尋找喬斯特潘回來見母親的最後一面。在這麼危急的一刻喬斯特潘卻偏偏又跑到亞迪洞窟。

自母親臥病以來！喬斯特潘便有一種即將失去母親的感覺，喬斯特潘非常的不喜歡這種感覺！就是這種感覺使得喬斯特潘自己不知道應該用什麼樣的心情、什麼樣的表情去面對自己的母親，最後他選擇了避不見面…。匆匆來到亞迪洞窟的凱文不久便找到了位於洞窟深處的喬斯特潘，趕緊將母親蘇妃身體狀況大變的消息告知！並示意其趕快回去見蘇妃一面！但喬斯特潘的痛苦又有誰知道？不想看到母親死去的樣子、不想面對因自己而被放逐辛勞疲苦卻客死異鄉的慈母最後教誨、不想面對這一切的不幸…。到底又該是以何種表情去面對母親呢？是哭？是笑？雖不知喬斯特潘會如何面對、但凱文所能給的建議便是希望喬斯特潘無論如何都要回去見母親最後一面！想哭就哭！想笑就笑！任何人都不想孤獨的死去，唯有伴其身旁才是為人子女所應該做的事。被凱文一語驚醒的喬斯特潘立即趕回家中！（玩家必須打敗位於畫面上方一隻會快速追來單挑的怪物才能結束此事件回到家中）

喬斯特潘總算來的及見上母親的最後一面！母親一直在等待著喬斯特潘的歸來、眼見著離開迪魯姆城已經１２年並成長茁壯的喬斯特潘、蘇妃的心中感到非常的安慰～並告訴喬斯特潘、他已經有了一群很好的夥伴再也不是自己一個人了、並要客氣對待富林、珍惜蕾絲莉、信賴凱文，今後如果有問題就要請教亞迪伯托馬斯以及席魯梅爾老師並要好好的活下去、如果將來有機會回到故鄉迪魯姆城的話，順便代其向菲尼王致意、並向當時剛出世不久便與其分離的マリ—瑪琳及年幼的菲力浦說聲抱歉！沒有為他們盡到作為母親的責任…。說完這些話再看看喬斯特潘最後一眼、蘇妃便就此與世長辭。喬斯特潘所感受到的便是母親的靈魂將永遠與自己同在….。隨後喬斯特潘的父親菲尼王也在不久後接到蘇妃病逝的消息、並示意已經成為亞迪領地鄰近的歐特領地侯爵菲力浦，就近舉行送行儀式對蘇妃表達致意，順便巡視一下

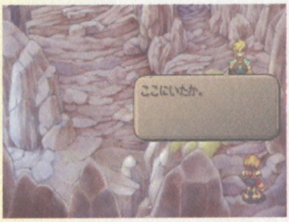
喬斯特潘篇出生到1239年為止的事件

故事主要內容

領地內的諸侯。面對著母親的病逝、飛利浦更加痛恨自己的哥哥為何會是個術不能者！



←母親病危一開始玩家看到喬斯特潘便是在這裡

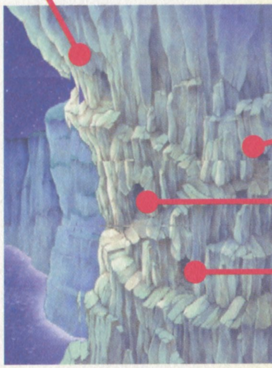


←必須先操縱喬斯特潘來到此地"被"凱文找到



←必須要打敗迷宮中的這個傢伙才能離開洞窟







ヤーデの洞くつ亞迪洞窟

※玩家初次進入此地會先與凱文會合再一起去找盜賊頭目救出フリン富林

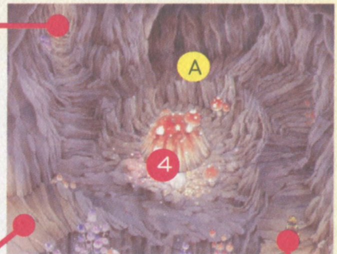


盜賊頭目

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１







迷宮地圖的符號內容

1. 燈之槍　武器性能7
2. 狩人之弓　武器性能7
3. バックウー　防禦性能8
4. 香菇怪　打它可以得到【キノコのなみだ】

A　第二次進入需打敗的目標

※當母親病危第二次來到洞窟的時候、喬斯特潘會位在迷宮最深處，此時必須先與凱文會合，然後再打敗位於地圖上A點位置的怪物才可以離開亞迪洞窟！



※迷宮中有個大香菇，去調查大香菇如果運氣好的話便會掉下寶箱、運氣不好的話就會掉下香菇怪！該不該冒險就自己決定吧！

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第1篇章

重點流程 1



喬斯特潘篇開始便是一場戰爭，這是因為其父親正與歐特侯作戰

重點流程 2



對還是嬰兒的喬斯特潘而言，這或許是與父親最親近的一次

重點流程 3



1227年

●放逐喬斯特潘

重點流程 4



這一天便是喬斯特潘準備接受名劍火之烙印的測試的日子

重點流程 5



年幼的喬斯特潘居然是一位缺乏靈魂之力的人...

重點流程 6



蘇妃認為喬斯特潘是其生育養的兒子、即使無術能力也要保護他

重點流程 7



因為哥哥無術能力的緣故而使得飛利浦傷心的與母親蘇妃離異

重點流程 8



被放逐後喬斯特潘與母親蘇妃落得搬進城下貧民區的命運

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

喬斯特潘篇出生到1239年為止的事件

重點流程 9



1227年

●離鄉背井

重點流程 13



1232年

●12歲時的喬斯特潘

重點流程 10



由於喬斯特潘已經被放逐，所以其授術教師席魯梅爾也決定回國

重點流程 14



此處便是喬斯特潘與蘇妃離開菲尼城後所居住的古琉蓋爾城

重點流程 11



喬斯特潘與蘇妃決定與席魯梅爾一同前往西方國度古琉蓋爾都市

重點流程 15



從被判定為術不能者到現在，喬斯特潘的行為已出現偏差

重點流程 12



當喬斯特潘再次看到菲尼城已經是20年後的事了

重點流程 16



富林是同年齡的小孩當中唯一可以了解喬斯特潘痛苦的人

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

第1篇章

重點流程 17



富林的存在，也是喬斯特潘精神上的一大支柱

重點流程 18



1233年

●喬斯特潘與鍛冶屋

重點流程 19



喬斯特潘十三歲的時候名目上成為思億國王亞迪領地的領主

重點流程 20



亞迪村中有位村民會告訴喬斯特潘他的重要寶物掉了…

重點流程 21



喬斯特潘對會妨害術的運用裝備鋼鐵鍛冶產生了濃厚的興趣

重點流程 22



1235年

●15歲時的喬斯特潘

重點流程 23



喬斯特潘邀著手下富林一同出發到亞迪洞窟冒險

重點流程 24



亞迪事務管理者托馬斯的兒子凱文也在今天來到亞迪

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程

喬斯特潘篇出生到1239年為止的事件

重點流程 25



凱文從村民的口中得知最會惹事的喬斯特潘又到洞窟惹事了

重點流程 26



此處便是亞迪洞窟！

重點流程 27



一抵達亞迪洞窟喬斯特潘便立即拉著富林進入洞窟深處

重點流程 28



自此開始終於可以體會戰鬥的樂趣了！

重點流程 29



就在喬斯特潘戰鬥時、這一方面凱文也來到了亞迪洞窟

重點流程 30



凱文與怪物戰鬥不久喬斯特潘便會加入

重點流程 31



凱文的體力較少在戰鬥中要按查看鈕稍微注意

重點流程 32



凱文向喬斯特潘詢問之下才知道富林被盜賊抓走了

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

復活邪神2 サガフロ

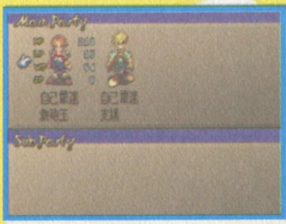
第1篇章

重點流程 33



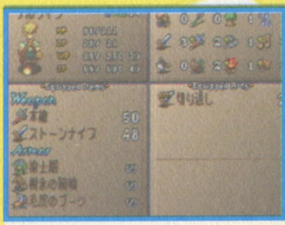
喬斯特潘決定自己去拯救富林！並請求凱文以術能力支援

重點流程 34



在此凱文便會加入、首先要做的就是改變兩人的戰鬥風格

重點流程 35



凱文的能力一開始時就不錯！而且還能使用術

重點流程 36



由於武器道具入手頗為困難、所以只要有看到的話最好不要放過

重點流程 37



如果有這樣的畫面出現的話便可以進行單挑

重點流程 38



與敵人單挑時武器可以變更、武器變更後基本攻擊指令便會不同

重點流程 39



利用基本攻擊造成連攜便可以習得新技巧

重點流程 40



盾的功用是可以抵禦敵人的物理攻擊、一定要來撿！

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１



重點流程 41



終於在洞窟深處發現盜賊們的身影了！

重點流程 42



喬斯特潘隨即便與其中一名盜賊展開單挑！

重點流程 43



沒多久喬斯特潘便將第一個瞧不起他的盜賊打敗

重點流程 44



隨後的四對二戰鬥、只要將三位嘍囉打敗便可

重點流程 45



１２３５年

●再會初戀情人

重點流程 46



對舞會感到好奇的喬斯特潘與富林來到了凱文家中所舉辦的宴會

重點流程 47



喬斯特潘在此又巧遇少年時期在古琉蓋爾認識的女孩蕾絲莉

重點流程 48



富林發現最近常與喬斯特潘一起的凱文，說話也像他一樣犀利了

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第1篇章

重點流程 49



1239年

●母親蘇妃病危

重點流程 50



由於蘇妃病重、早已經是喬斯特潘女友的蕾絲莉便每天來此照顧

重點流程 51



蘇妃終於即將要面對人生的最後一個階段

重點流程 52



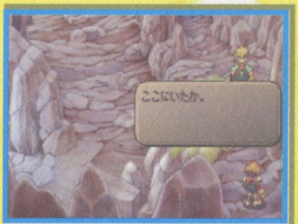
面對這麼危急的一刻喬斯特潘卻偏偏又跑到亞迪洞窟

重點流程 53



此事件一開始玩家看到喬斯特潘便是在這裡

重點流程 54



玩家必須先操縱喬斯特潘來到此地“被”凱文找到

重點流程 55



必須要打敗迷宮中的這個傢伙才能離開亞迪洞窟

重點流程 56



喬斯特潘總算來的及見上母親的最後一面

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

喬斯特潘篇出生到1239年為止的事件

重點流程 57



蕾絲莉一直想要成為如蘇妃般溫柔善解人意的女孩

重點流程 58



在此眾人都感受到了蘇妃的精神靈魂猝然消失！

重點流程 59



喬斯特潘的父親菲尼王也在不久後接到蘇妃病逝的消息

重點流程 60



菲力浦已經被菲尼王封為歐特領地的侯爵了

重點流程 61



或許此時菲尼王已對當年將蘇妃兩人放逐的決定感到後悔

重點流程 62



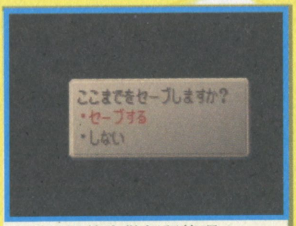
面對母親的病逝、飛利浦更加痛恨那個人！

重點流程 63



原本是菲力浦常哭哭啼啼要跟隨的哥哥、居然是菲力浦最痛恨的

重點流程 64



玩到這裡就先做個記錄吧！

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第二章

1240~1245



1240年 寬闊城奪取

為取得居城根據地，喬斯特潘決定對【ワイド城】寬闊之城下手，在此喬斯特潘將以打倒寬闊之城內的阻礙者幽靈劍士為目標。（其實只要找到出口便可過關）。



1242年 喬斯特潘與海賊

取得寬闊城居城後，喬斯特潘每日忙於公務。這一天喬斯特潘實在無心再去管理財政，就在此時近來海上常傳出有商船遇難的消息，難得放假的喬斯特潘決定去瞧一瞧！



1245年 父親的急逝

得到居城根據地寬闊之城五年後，正當喬斯特潘積極保存實力之際，忽然傳來父親菲尼王病逝的消息，由於疑點重重、喬斯特潘決定回到菲尼國繼承王位並查明真相。

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

●爭奪寬闊之城

1240年　●爭奪寬闊之城

寬闊城名符其實就是一座非常廣闊的城堡，離開亞迪後來到此地的喬斯特潘、正有計劃的面見寬闊城主、在此並順便將自己的故事告知。寬闊城中的兵士將領ネーベルスタン奈貝洛斯特則一開始便對喬斯特潘非常有戒心並立勸此地侯主防備，但寬闊城侯主似乎對自己能否訓服喬斯特潘非常有信心，但結果到底又是如何呢？

由村人的口中喬斯特潘得知或許十多年前的舊領主就是被現在的弟弟領主所謀害的，這不禁讓人想起或許想要在歷史上留名、似乎就一定要犧牲某些人…。

此外寬闊城當中有武器店可以更換配備，玩家記得要來光顧一下，雖然所賣的大部分都是會降低術力的鐵製產品、但這卻是最適合無術能力的喬斯特潘使用。回到酒場之後、同行而來的富林與蕾絲莉早已在此等候多時，他們在此是有原因的，因為喬斯特潘決定要取得領地作為根據地，而他所想要的目標便是寬闊城！原本喬斯特潘是以取代城中的兵士將軍奈貝洛斯特，但奈貝洛斯特似乎對其有著高度警戒的防備之心、如今只好朝寬闊城領主手下的財務大臣姆托卿王下手。

計劃擬定之後、喬斯特潘便出發到鎮上收集有關的情報、要跟每位村人都說話再回到旅館與蕾絲莉對談。現任財務大臣姆托卿王幼年時頗為困苦、所以長大有成就後便對自己的母親非常好、經常送給母親一大筆金錢。在村民的眼中看來事實上姆托卿王也算的上是一位好人、雖然如此但為取得根據地、喬斯特潘依舊決定要陷害姆托卿王！至於往後歷史將會如何評判自己、那就交給歷史去說明吧！總之喬斯特潘已經決定要以術不能者的身

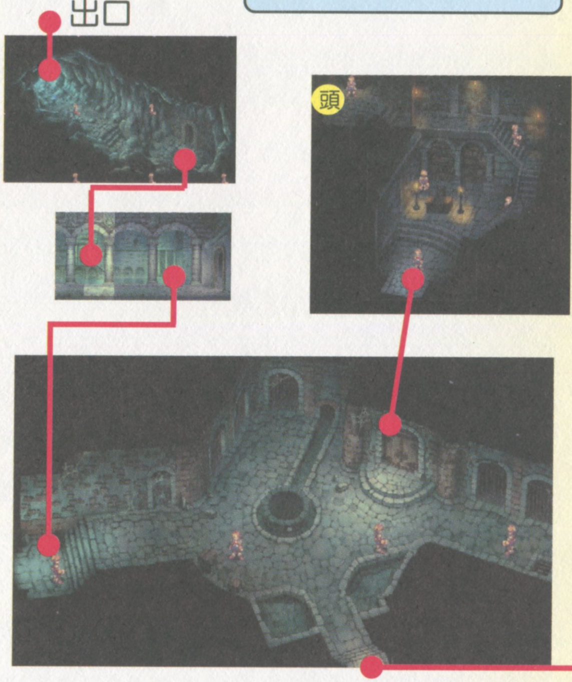
ワイド寬闊城地下迷宮圖

為了躲避阻礙在城門口的寬闊城將軍【ネーベルスタン】奈貝洛斯特，喬斯特潘只好找尋看看有無其他的隱藏道路可以走。在此關當中目標是走到出口，但若打敗位於地圖上標示著頭目的地方、將在此的頭目亡靈劍士打敗，可以得到1000CR，這對窮苦的玩家來說可是不無小補。

地下城中所可以撿到的寶物【鋼のお守り】雖然防禦性能只有1、而且還會使裝備角色JP下降造成施術上的妨害，但是由於喬斯特潘並不會施術、所以還蠻適合裝備【鋼のお守り】這樣寶物的，有空的玩家不妨可以去撿來配！

迷宮地圖的符號內容

- Ⓐ 使B點木橋放下的開關
- ① 兩個寶箱80＋120CR
- ② 鋼のお守り　防禦性能1
- 頭 頭目亡靈劍士所在位置

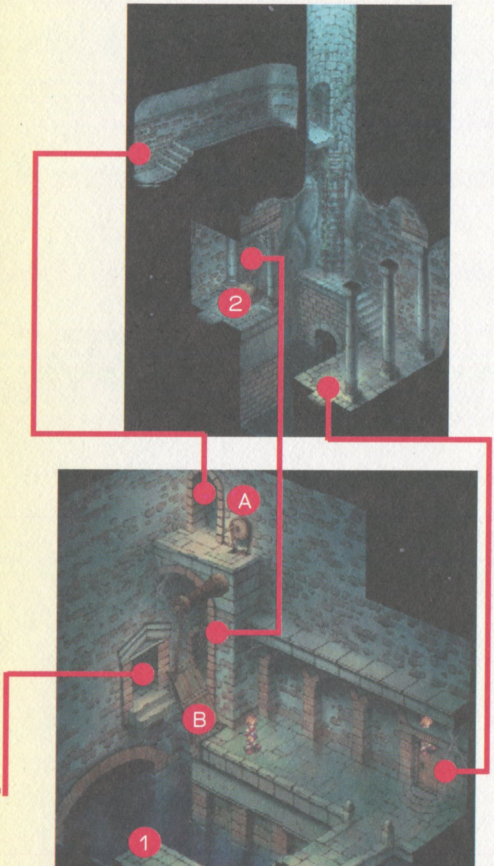


份，闖蕩出一番成就來、即使是不擇手段也…。

近來財務大臣姆托卿王常對來往寬闊城的商人們收取別的賦稅，



角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1



似乎是為著要儲備些寬闊城的特別經費，這一切都是為著寬闊城侯著想，於是喬特潘便決定要利用這一點來達到目的。當然！如果寬闊城侯能夠相信自己的手下的話這個計劃便不會成功！

見到寬闊城主後喬斯特潘立即對其竊竊私語、而所談及的內容當然是不利於財務大臣姆托卿王的事。寬闊城侯在得知後對於姆托卿王徵收特別賦稅的事頗為震怒，不但將姆托卿王痛罵一頓、並且還下令無辜的姆托卿王在家好好反省！得知此一消息的兵士將領奈貝洛斯特亦覺得不平，但連忠貞的姆托

卿王都得不到寬闊城侯的信任、奈貝洛斯特最後也決定辭去官職！

當天夜裡喬斯特潘便決定立即開始奪城行動！在此玩家必須先找到寬闊城中通往城外的一個秘密通道，其位置就在原本兵士將領奈貝洛斯特所待的房間當中，而首先要做的便是打開一個可以放下通路木橋的開關，在開關前的單行道上會有很多敵人要打，若想要避過恐怕不太可能。打開木橋開關之後便可以來到一個新的區域，事實上此關的目的只是要找出一條通到城外的出口而已，不過同樣也是有個幽靈劍士頭目存在，如果打敗幽靈劍士的話便可以得到ＣＲ１０００，隨後再找到出口過關也可以。

辛苦抵達出口的喬斯特潘、望著初升的一線朝陽、他知道往後自己還有許多的事要完成。由於城內的兵力已漸轉弱，喬斯特潘憑著亞迪侯凱文的兵力與老師席魯梅爾的幫助裡應外合之下，順利的將寬闊城奪取到手，今後喬斯特潘終於也有屬於自己的領地與主城了。奈貝洛斯特總算明白喬斯特潘使寬闊城主眾叛親離的目的以及這個叫做喬斯特潘的男人的可怕了。

●喬斯特潘與海賊

１２４２年　●喬斯特潘與海賊

這一天姆托卿王照常的來對喬斯特潘做例行的財務簡報。由於喬斯特潘知道姆托卿王只是一個願意為城民做事的人，所以當喬斯特潘當上領主之後同樣還是起用老實的姆托卿王作為財務大臣，兩人早已建立良好的臣屬關係。

對於城中一切的繁雜瑣事、喬斯特潘如今早已厭煩，但卻又不得不強迫自己作為領主必須待在城中，以至於姆托卿王的財政報告、喬斯特潘是一點也沒有聽進去、最後看不下去的姆托決定

拉著喬斯特潘初城讓其好好休息一番！

正當姆托強拉著喬斯特潘喬出去、兩人就在拉扯之間碰見凱文正與一士兵在交談著。近來常有外國船隻在外海遇難、或許是遭到海賊襲擊也說不定。但不管如何、目前姆托最希望的還是喬斯特潘到外頭晃、於是最後喬斯特潘依舊被姆托硬給請出城。

到處閒逛的喬斯特潘走到酒店外、便看見三位流著口水的好色男子、似乎對酒店櫃員頗有興趣，不過這是他們的自由、身為領主的喬斯特潘也管不著。喬斯特潘所聽到的消息都是跟商船團與一銀帆船團有關的消息，不知為何原因城內會來了這麼多的陌生人。

等到喬斯特潘再度回到酒店時那三名男子已經進入酒店當中，喬斯特潘也決定進入酒店瞧瞧他們口中的美女到底有多美～進入酒店之後酒店老闆也告知最近聽到不少關於近海商船沉沒的消息。就在喬斯特潘與老闆閒話家常的同時、那三名自稱是商船隊三槍士的男子則是對酒店女櫃員的遭擾不斷、最後喬斯特潘終於看不下去了！忍不住的對這些人喃喃自語，這三名外地來的男子一受到挑釁馬上便想要出手痛打喬斯特潘，只聽見喬斯特潘詢問著三名男子；『知性的涵義懂嗎？』隨後喬斯特潘一出手便以極快速的劍技將三人逼退落荒而逃。耍出帥氣十足劍技的喬斯特潘自然是獲得酒店內眾人的滿堂喝彩！當喬斯特潘以極其性格的步伐正要從酒店離去之時，酒店那名女櫃員再也忍不住對喬斯





角色扮演
RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

故事主要內容

特潘詢問『知性的涵義到底為何？。喬斯特潘頭也不回以其最低嗓且富有磁性的聲音告知；『知性便是要有能夠判斷事物狀況的能力！（意思就是做人不要太白目啦！）

從酒店出來之後喬斯特潘決定要好好調查商船沉船事件。走在路上便瞧見剛才也在酒店中見到喬斯特潘出手的兩個人似乎正在向其頭目稟告在酒店看見高手出招。其頭目看見喬斯特潘雖覺得這個看起來像小鬼的年輕小夥子難道不太像是一名高手，但礙於為尋求船隊保鑣，神秘男子還是詢問喬斯特潘是否願意加入銀帆船團。尚且還搞不清楚的不知道是喬斯特潘還是這些陌生人，總之喬斯特潘暫時還沒有這個打算，但神秘男子還是表示隨時歡迎其加入。

隨後喬斯特潘來到商船隊代表的住所、沒想在此又遇見那三名被喬斯特潘打敗的男子，但這三名男子早已吃足苦頭連忙道歉連連！喬斯特潘便不再追究。由於近來城裡來的陌生人頗多村民都覺得有點害怕、喬斯特潘便希望他們能夠趕快出海。而商船三槍客的帶頭老大則以為喬斯特潘是村中自治會的會長便告知實在是有困難才會無法出航，其原因就是代表其國家所擁有的交易權象徵海皇寶玉，日前在船難時被一群海賊給奪走了，如果有了海皇寶玉的話這些人便願意早日離開。為了讓這些人早日出海、喬斯特潘只好答應為其幫忙，隨後便從商船隊員的口中得知原來銀帆船團的人便是最近出沒在海上的海賊，不過喬斯特潘直覺的便認為商船隊大概也不是什麼好東西。

由於為了確保交易權穩定所以異國之間都簽有停戰協定，所以無法以武力的方式來解決這個問題、因此才會尋求喬斯特潘幫忙。隨後商船頭目並囑咐喬斯特潘不要太接近賊船上一名為巴特的男子，因其武技過高。於是喬斯特潘便又回到當初那名看起來像一名船長的男子勸說加入銀帆船團的地方，成功的加入混進賊船當中。

在經過船長的介紹後、銀帆船團便就此出航，至於賊船上的

那名為巴特的男子一開始便對喬斯特潘感到頗有問題。上船後喬斯特潘便開始四處查探並仔細旁聽海賊的對話，但發現船上並沒有所謂的海盜打劫戰利品、也很想知道到底最近的沉船是不是這些人所為，但結果似乎不是如商船隊所說的…。

當喬斯特潘在船上探查走到船艙時，忽然有一位水手喚其幫忙，而幫忙搬東西來的喬斯特潘最後來到船中置放寶物的地方、便赫然看見符合商船隊所形容的東西海皇寶玉就在船上，或許商船隊所說的是真的也不一定。

由於海皇寶玉被放置在一個特殊光環所保護包圍的地方，一時之間還無法得手，於是瞧特潘便來到船長室、剛好聽見船長念念有詞、什麼北回歸航線向南行……。這句話是非常重要的過關關鍵。原本還想要到船長室內逛逛、不過最後卻被船長所制止所以喬斯特潘只好先到處逛逛。等到喬斯特潘再度來到船長室時便看見船長鬼鬼祟祟的進入一門後、難不成門後有什麼秘密嗎？邊走邊思考的喬斯特潘一出船長室便聽見外頭吵吵鬧鬧似乎是有怪物跑到船上的樣子，原來眾人正因一隻屎萊姆而緊張成一團，同樣身為保鑣的巴特也在此刻試試喬斯特潘的身手，讓其與那麵包型的屎萊姆好好對戰一番！

出手相助之後此後巴特便對喬斯特潘較沒有敵意了，在巴特心中船長是一個非常熱愛家鄉的人、船上的貨物便都是故鄉重要的交易貨物，喬斯特潘在此也體會到了人是不可以光看外表就認定事實。但海皇寶玉在這船上是事實….。

船中令喬斯特潘奇怪的便是羅盤不是應該要搭配航海圖來使用的嗎？為何航海圖在船長室內羅盤卻在海皇寶玉所在的位置附近。喬斯特潘再度來到船長室便看到海皇寶玉為於船長桌上於是上前詢問，但最後船長則是將話題轉移到看到貼在牆上的這張航海圖有何感想之類的話。喬斯特潘再度走出船長室後剛好遇見巴

故事主要內容

特進入船長室並將房門鎖起來、不知兩人到底在商量何事？

到了夜晚喬斯特潘晃到了船艙內部剛好看到兩位水手正在此處偷喝船長的酒，兩位水手趕緊急急忙忙的離去。兩人走後喬斯特潘忽然聽到船艙上方傳來對話，正好是巴特與船長之間的對話。原來巴特還是對喬斯特潘進入海賊船的事感到在意。此時忽然傳來有事發生的消息！整群怪物突然來襲船員趕緊來找喬斯特潘幫忙！喬斯特潘便決定趁亂盜取海皇寶玉。

沒想到船長室再度被鎖上看來只有另尋出路了、海皇寶玉則原封不動的被擺在光環中，如此一來就沒有辦法拿到了。於是喬斯特潘便依兩人談話內容判斷航海圖與羅盤之間一定有秘密存在著、還記得船長說過的北回歸路線向南行這句話嗎？喬斯特潘先記住北回歸航線的航線、其中航線上的短橫線應該是航行天數，然後再到羅盤處去看看，發現原來羅盤就是一個開關，而航行圖就是解開密碼的關鍵。由於羅盤必須輸入四個方位以及四個航行天數所以喬斯特潘便依記憶中船長室內的北回歸航線由北向南行輸入南３日、南東２日、東１日、北東２日先輸入航線方向再輸入航行天數總共輸入四組密碼瞎貓碰上死耗子解除成功！海皇寶玉周圍的光環便就此不見！正當喬斯特潘得手之際船長與巴特卻在此刻出現、這同時大批的屎萊姆怪亦忽然出現並將船長及巴特包圍。面對兩人的危急、喬斯特潘想起自己也曾經如巴特一般、為使家鄉的人幸福不得不與船長聯手取得沉船中的異國所屬物海皇寶玉以獲得交易權將故鄉的貨物賣出，而獨自一人向命運挑戰！或許這些人是海賊但最後喬斯特潘還是出手相救、畢竟他們也是為自己的親人著想。但要交易又何必有交易權海皇寶玉、領主同意不就得了？喬斯特潘決定讓這些人在寬闊城中進行交易。不知情的寬闊村民則是對海賊拿到交易權的傳言議論紛紛、而且既然是海賊那所交易的物品不是偷來的就是應該是掠奪來的囉？只有喬斯特潘知道那群被認為是海賊的船員所交易的只不過

是家鄉所出產的珊瑚髮飾或手織地毯之類的東西，帶著愉快心情回城的喬斯特潘心中所想是與自己頗為相似的熱血青年巴特。

●父親的急逝

１２４５年　　●父親的急逝

經過喬斯特潘五年多的努力、寬闊城的建設一日比一日好寬闊城的村民都對領主喬斯特潘感到滿意，但此時此刻忽然傳來菲尼王也就是喬斯特潘的父親過世消息，對於父親、喬特潘心中只有一向只有恨、所以也不打算回去致意或繼承王位。但是喬斯特潘依舊是菲尼王國的繼承者、一樣擁有繼承的權利。原本喬斯特潘以為會繼承王位的是弟弟菲力浦、但消息傳來卻是一位以喬斯特潘十四世自居的人即將接位，面對這位有可能是假冒且未曾謀面的弟弟，喬斯特潘決定帶兵回到菲尼國接掌王位。至於蕾絲莉則將是喬斯特潘心中永遠的回憶。

喬斯特潘一面命令士兵們要做好戰前準備，另外一方面喬斯特潘自知並無帶兵經驗更不可能可以輕易勝仗，於是便希望眾人能推薦一位有才能的軍師，此時姆托也表示喬斯特潘說的一點也沒錯、如今城中是沒有適當的軍師，姆托便向喬斯特潘推薦原來的寬闊城將軍奈貝洛斯特。但拉攏奈貝洛斯特的事也不是那麼容易的。最後喬斯特潘決定將此事全權委託給姆托。

隔日一早姆托便來到原寬闊城將軍奈貝洛斯特的家中，奈貝洛斯特一看見姆托便明白他的來意、但不行就是不行，不過姆托這次的來訪早就是有備而來，原來姆托已得知喬斯特潘的老師席魯梅爾曾是奈貝洛斯特的舊識，於是便將其帶至此地讓席魯梅爾對奈貝洛斯特進行遊說，奈貝洛斯特雖懷疑喬斯特潘是否能成為一位仁君，但最後還是看在席魯梅爾的情分上答應為喬斯特潘效命。



角色扮演
RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

復活邪神之
サガフロ

第2篇章

重點流程 1



1240年

●寬闊城奪取

重點流程 2



寬闊城名符其實就是一座非常廣闊的城堡

重點流程 3



來到此地的喬斯特潘面見寬闊城主時便順便將自己的故事告知

重點流程 4



寬闊城的將軍對喬斯特潘非常有戒心並立勸此地侯主防備

重點流程 5



但寬闊城侯主似乎對自己能訓服喬斯特潘非常有信心

重點流程 6



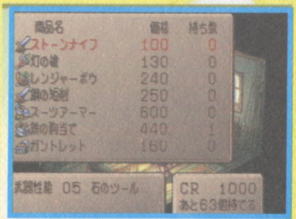
由村人的口中得知或許十多年前的舊領主就是被現在的領主謀害

重點流程 7



寬闊城當中有武器店可以更換配備，記得要來光顧一下

重點流程 8



雖然所賣的大部分都是鐵製產品、但這最適合喬斯特潘

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 9



回到酒場樓上、蕾絲莉正等待著喬斯特潘的歸來

重點流程 10



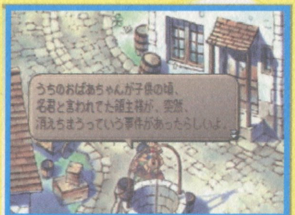
喬斯特潘決定依計劃進行、先到鎮上收集姆托卿王的情報

重點流程 11



富林依舊是一副膽小的樣子、對於喬斯特潘所要做的事更是如此

重點流程 12



村中的情報頗多是關於舊領主被謀害的消息

重點流程 13



城下的村莊外圍還有可愛的路行“馬”牧場

重點流程 14



寬闊城侯手下的姆托卿似乎對母親非常好、經常送母親一大筆金錢

重點流程 15



雖然如此但為取得根據地、喬斯特潘依舊決定要陷害姆托卿王

重點流程 16



當然！如果寬闊城侯能夠相信自己的手下？這個計劃便不會成功

外圍標題

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第2篇章

重點流程 17



隨後喬斯特潘便再度前往寬闊城侯的王城當中

重點流程 18



奈貝洛斯特將軍對喬斯特潘的態度依舊是非常的不友善

重點流程 19



寬闊城侯對於姆托卿王徵收特別賦稅的事頗為震怒

重點流程 20



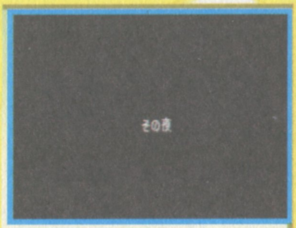
無辜的姆托卿王最後被寬闊城主下令在家好好反省

重點流程 21



面對忠貞的姆托卿王被退位之事，奈貝洛斯特亦覺得不平

重點流程 22



當天夜裡喬斯特潘便決定立即採取奪城行動

重點流程 23



必須要找到城中的秘密通道

重點流程 24



通往城外秘密通道的位置就是在這個地方

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 25



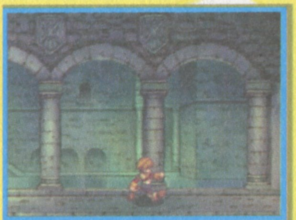
城內居然還有這樣的地方

重點流程 29



這便是木橋被放下之後所可以走過的情況

重點流程 26



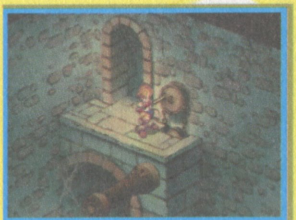
這個通道的畫面也曾經出現在體驗版當中

重點流程 30



來到這個地方可以將門撞破、裡面便是幽靈劍士所在的地方

重點流程 27



首先要做的就是到這個地方打開放下木橋的開關

重點流程 31



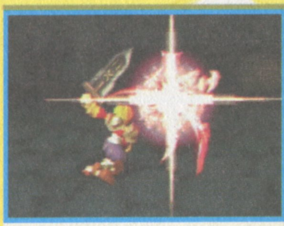
撞破門後走上樓梯到二樓便可以看到一口棺木

重點流程 28



單行道的通路上會有很多敵人要打

重點流程 32



打敗幽靈劍士便可以得到一筆不少的金錢

外圍標題

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第2篇章

重點流程 33



ＣＲ１０００便是打敗幽靈劍士所得的報酬了

重點流程 34



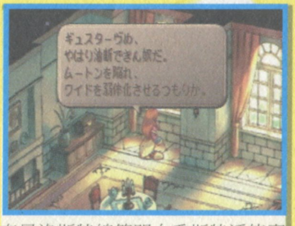
其實只要走出城堡就算是過關了

重點流程 35



望著初升的朝陽、喬斯特潘知道自己還有許多的事未完成

重點流程 36



奈貝洛斯特總算明白喬斯特潘使寬闊城主眾叛親離的目的了

重點流程 37



最後寬闊之城終於在喬斯特潘慢慢的努力之下取得到手了

重點流程 38



１２４２年

●喬斯特潘與海賊

重點流程 39



這一天姆托卿王照常的來對喬斯特潘做例行的財務簡報

重點流程 40



對於這些繁雜的瑣事、其實喬斯特潘早就厭煩了

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 41



面對強迫自己待在城中的喬絲潘、姆托決定讓其好好休息

重點流程 42



正當姆托強拉著喬斯特潘喬出去放假休息的時候凱文出現了

重點流程 43



進來常有外國船隻在外海遇難、或許是遭到海賊襲擊也說不定

重點流程 44



不管如何、姆托還是希望喬斯特潘能到外頭晃晃

重點流程 45



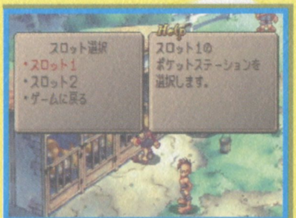
酒店外站著三位流著口水得好色男子、似乎對酒店櫃員頗有興趣

重點流程 46



這三名自稱為商船隊三槍士的男子決定稍後便進入酒店

重點流程 47



有液晶記憶卡的玩家記得要調查這些陸行馬、有好東西可入手喔

重點流程 48



銀帆船團？那是什麼貨色，為何會將城中的空屋都包下

外圍標題

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第2篇章

重點流程 49



等到喬斯特潘再度回到酒店時那三名男子已經進入酒店當中

重點流程 50



酒店老闆也告知最近聽到不少關於近海商船沉沒的消息

重點流程 51



這位只看到後腦杓的光頭龐克其實大有來頭喔！好像是夥伴…

重點流程 52



那三名自稱是商船隊三槍士的男子對酒店女櫃員的遭擾不斷

重點流程 53



最後喬斯特潘終於看不下去了！忍不住的對這些人喃喃自語

重點流程 54



受到挑釁的三名男子很容易便想要出手痛打喬斯特潘

重點流程 55



喬斯特潘詢問三名男子；知性的涵義懂嗎？

重點流程 56



喬斯特潘一出手便以極快速的劍技將三人逼退

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 57



喬斯特潘的劍技獲的酒店內眾人的滿堂綵

重點流程 58



酒店櫃員也對於喬斯特潘所說的知性的涵義頗有興趣

重點流程 59



知性便是能夠判斷事物狀況的能力！意思就是做人不要白目啦！

重點流程 60



隨後喬斯特潘決定要好好調查商船沉船事件

重點流程 61



這頭的情況似乎是其手下向其頭目稟告在酒店看見高手出招

重點流程 62



難道哪名高手就是這個看起來像小鬼的年輕小夥子？

重點流程 63



神秘男子詢問喬斯特潘是否願意加入銀帆船團

重點流程 64



雖然喬斯特潘不願意加入但神秘男子還是隨時歡迎

外圍標題

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第2篇章

重點流程 65



再次來到此處時已經可以進入了

重點流程 69



為了讓這些人早日出海、喬斯特潘只好答應為其幫忙

重點流程 66



沒想在此又遇見那三名被喬斯特潘打敗的男子

重點流程 70



這些人的目標便是要得到前些日子隨商船沉船的海皇寶玉

重點流程 67



由於近來陌生人頗多村民都覺得有點害怕、希望他們趕快出海

重點流程 71



原來銀帆船團的人便是最近出沒在海上的海賊

重點流程 68



商船三槍客的帶頭老大以未喬斯特潘是村中自治會的會長

重點流程 72



海皇寶玉是異國重要的交易權象徵物術源道具

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 73



由於為了確保交易權穩定所以異國之間都簽有停戰協定

重點流程 77



於是喬斯特潘又回到當初一名男子勸說加入銀帆船團的地方

重點流程 74



所以無法以武力的方式來解決這個問題

重點流程 78



隨後喬斯特潘終於成功的混進賊船當中

重點流程 75



神秘男子囑咐喬斯特潘不要接近賊船上一名為巴特的男子

重點流程 79



賊船上的巴特對喬斯特潘也感到有問題

重點流程 76



再此可以向商船三槍客詢問許多的有關消息

重點流程 80



上船後喬斯特潘便開始四處查探並仔細旁聽海賊的對話



外圍標題

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第2篇章

重點流程 81



喬斯特潘發現船上並沒有所謂的海盜打劫戰利品

重點流程 82



喬斯特潘也想知道到底最近的沉船是不是這些人所為

重點流程 83



賊船上也並非都是不法之徒、這位便是想賺錢買好吃的給母親

重點流程 84



在船上探查許久之後走到船艙忽然有一位水手喚其幫忙

重點流程 85



選擇第一項幫助這位水手吧！

重點流程 86



幫忙搬東西來的喬斯特潘最後來到船中置放寶物的地方

重點流程 87



赫然看見海皇寶玉鎮的就在船上

重點流程 88



海皇寶玉被放置在一個特殊光環所保護包圍的地方

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 89



來到船長室時聽見船長念念有詞、這句話是非常重要的關鍵

重點流程 90



原本還想要到處逛逛晃晃、不過最後被船長所制止

重點流程 91



由於暫時無法接近所以喬斯特潘只好先到處逛逛

重點流程 92



等到喬斯特潘再度來到船長室時看見船長鬼鬼祟祟進入一門後

重點流程 93



聽見外頭吵吵鬧鬧似乎是有怪物跑到船上的樣子

重點流程 94



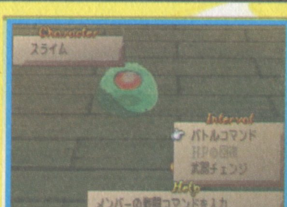
原來眾人是因為一隻屎萊姆就緊張成一團

重點流程 95



身為保鑣的你要是不想打的話就交給巴特吧

重點流程 96



不過就是一隻麵包型的屎萊姆

外圍標題

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

復活邪神 サガフロ

第2篇章

重點流程 97



出手相助之後此後巴特便對喬斯特潘較沒有敵意了

重點流程 98



在巴特心中船長是一個非常熱愛家鄉的人

重點流程 99



原來船上的貨物都是故鄉重要的交易貨物

重點流程 100



喬斯特潘在此也體會到了人是不可以光看外表就認定事實的

重點流程 101



喬斯特潘奇怪的是羅盤不是應該要搭配航海圖來使用的嗎？

重點流程 102



喬斯特潘再度來到船長室便看到海皇寶玉於是上前詢問

重點流程 103



趁船長背對時抓起海皇寶玉就跑這招恐怕不管用

重點流程 104



看著這張貼在牆上的航海圖你有何感想

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程



105 與船長一番長談之後遇見巴特的僑斯特潘並沒有任何表示

重點流程



106 巴特進入船長室後便將房門鎖起來、不知兩人到底在商量什麼

重點流程



107 到了夜晚那兩個擋路的水手便會不知去向了

重點流程



108 原來後面就是通到船艙內部

重點流程



109 這兩位水手原來跑到這裡偷喝船長的酒

重點流程



110 兩人走後喬斯特潘忽然聽到船艙上方傳來對話

重點流程



111 原來巴特還是對喬斯特潘進入海賊船的事感到在意

重點流程



112 此時忽然傳來有事發生的消息！

外圍標題

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第2篇章

重點流程 113



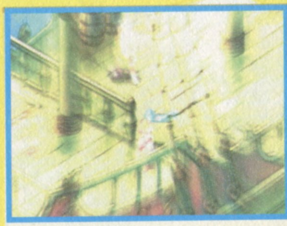
整群怪物突然來襲船員趕緊來找喬斯特潘幫忙

重點流程 117



爬上這個樓梯玩家在此畫面記得不要按使敵人消失的密碼

重點流程 114



不用懷疑這便是上甲板後與敵人出現戰鬥的畫面

重點流程 118



海皇寶玉原封不動的被擺在光環中如此一來就沒有辦法拿到了

重點流程 115



喬斯特潘決定趁亂盜取海寶玉

重點流程 119



從右邊走又來到船長室、依兩人的談話這航海圖到底有何疑點

重點流程 116



沒想到船長室再度被鎖上看來只有另尋出路了

重點流程 120



還記得船長說過的北回歸路線向南行這句話嗎？

角色扮演 RPG遊戲	
遊戲名稱	復活邪神之邪神領域2
對應機種	ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數	１人、記憶格數１

重點流程 121



記住北回歸航線航線、其中航線上的短橫線是航行天數

重點流程 122



再到羅盤處去看看

重點流程 123



由北向南行答案便是南３、南東２、東１、北東２

重點流程 124



先輸入航線方向再輸入航行天數

重點流程 125



總共輸入四組密碼就算完成了

重點流程 126



瞎貓碰上死耗子解除成功！海皇寶玉周圍的光環不見了

重點流程 127



正當喬斯特潘得手之際船長與巴特卻在此刻出現

重點流程 128



再這同時大批的屎萊姆怪忽然出現並將船長及巴特包圍

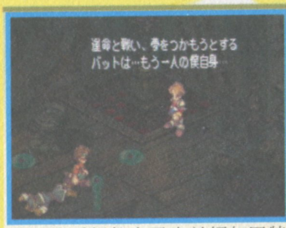
外圍標題

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

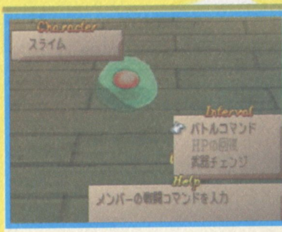
第2篇章

重點流程 129



喬斯特潘想起自己也曾經如巴特一般獨自一個人向命運挑戰

重點流程 130



不要懷疑！這便是喬斯特潘出手相救的畫面、快把這陀屎清掉吧

重點流程 131



要交易又何必有交易權海皇寶玉、領主同意不就得了

重點流程 132



村民對海賊拿到交易權的傳言議論紛紛

重點流程 133



既然是海賊那鎖交易的物品不是偷來的就是掠奪來的囉

重點流程 134



只有喬斯特潘知道那群被認為是海賊的船員所交易的只不過是…

重點流程 135



家鄉的珊瑚髮飾或手織地毯之類的東西

重點流程 136



帶著愉快心情回城的喬斯特潘心中所想是與自己頗為相似的巴特

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

外圍標題

重點流程 137



1245年
●父親的急逝

重點流程 141



對於父親、喬特潘心中只有恨、所以也不打算回去致意

重點流程 138



經過喬斯特潘五年多的努力、寬闊城的建設一日比一日好

重點流程 142



但是喬斯特潘依舊是菲尼王國的繼承者、一樣擁有繼承的權利

重點流程 139



寬闊城的村民都對領主喬斯特潘感到滿意

重點流程 143



喬斯特潘不知為何改變心意命令士兵們要做好戰前準備

重點流程 140



此刻忽然傳來菲尼王也就是喬斯特潘的父親過世消息

重點流程 144



喬斯特潘的所有決定蕾絲莉都不想替他決定

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

第2篇章

重點流程 145



喬斯特潘決定出兵爭取繼承權但今後蕾絲利又該如何

重點流程 146



喬斯特潘自知並無帶兵經驗更不可能可以輕易勝仗

重點流程 147



希望眾人能推薦一位有才能的軍師

重點流程 148



姆托表示喬斯特潘說的一點也沒錯如今城中是沒有適當的軍師

重點流程 149



姆托向喬斯特潘推薦原來的寬闊城將軍奈貝洛斯特

重點流程 150



喬斯特潘決定將此事全權委託給姆托卿王

重點流程 151



姆托一早便來到原寬闊城將軍奈貝洛斯特的家中

重點流程 152



奈貝洛斯特一看見姆托便明白他的來意、但不行就是不行

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 153



姆托這次的來訪早就是有備而來

重點流程 154



喬斯特潘的老師席魯梅爾居然是奈貝洛斯特的舊識

重點流程 155



席魯梅爾一來到此地便開始對奈貝洛斯特遊說

重點流程 156



認為對喬斯特潘成長有責任、席魯梅爾對其成長空間感到興趣

重點流程 157



奈貝洛斯特頗懷疑喬斯特潘是否能成為一位仁君

重點流程 158



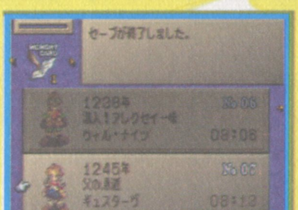
術不能者的喬斯特潘到底要去哪裡、到底能做什麼

重點流程 159



最後奈貝洛斯特終於答應為喬斯特潘效命

重點流程 160



再來就是再記錄一下吧

外圍標題

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第三章

1245~1269



1247年　上陸

睽違將近２０年的喬斯特潘，終於又再度回到了東大陸的家鄉，但為爭奪繼承王位，沿途上亦死傷不少士兵，面對因自己的復仇行動而陣亡的士兵，喬斯特潘心中又是一番感觸…



1248年　巴凱特山丘戰役

為了打敗冒名繼承王位的假喬斯特潘，喬斯特潘終於對其發動攻擊，這便是巴凱特希爾戰役。在此戰役當中玩家將可以感受到與角色扮演遊戲不同的一種戰略遊戲的樂趣。



1248年　兄弟再會

戰勝後凱旋歸來回到家鄉迪魯姆城的喬斯特潘，終於又見到了自己的親弟弟菲力浦、親妹妹瑪琳。因喬斯特潘而與母親離異的菲力浦，心中卻對其充滿仇恨，到底兄弟間會如何呢…



1248年　新都漢恩諾瓦建設

喬斯特潘說明將要在無法治地帶東部建設新都ハン・ノヴァァ漢恩諾瓦。新都漢恩諾瓦主城將會被三個市街所環繞，到底街道要建設什麼、玩家可要好好考慮！這可是關係到威爾篇往後的劇情喔！

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

1250－55年　火之烙印儀式的陰謀



菲力浦為了獲得眾人的肯定繼承菲尼王位、必須通過火之烙印劍的檢測。可惜最後也是失敗！五年後菲力浦二世不負眾望成功通過儀式考驗，但隨後卻發生了刺殺事件、這一切到底是誰主使的？

1256年　靈魂教派的傳說



取得寬闊城居城後，喬斯特潘每日忙於公務。這一天喬斯特潘實在無心再去管理財政，就在此時近來海上常傳出有商船遇難的消息，難得放假的喬斯特潘決定去瞧一瞧！

1260年　暗殺者尤翰恩



委託殺人者、殺人者、被殺人者、我是一名殺人者….這是一個殺人者的故事，一名專門以靈魂操縱來殺人的殺手的悲哀！。

1264年　奈貝洛斯特將軍的回憶



時光飛逝、匆匆數年。近來飽受病魔纏身之苦的奈貝洛斯特將軍，初癒後萌生引退之意。回想當年與原本是敵對的奈貝洛斯特與喬斯特潘如今已是同甘共苦近二十年的老友！喬斯特潘又該如何是好...

1269年　南方邊城



這是一個緊急的日子！喬斯特潘陣營遭到大批魔物的圍攻，援軍卻久久未到、南城已經是一片火海、就在此刻暗殺術殺手尤翰恩挺身而出、決定獨自阻擋魔物為喬斯特潘等人求後路，結果到底如何呢？

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

故事主要內容

●上陸

1247年　　●上陸

根據消息傳來，菲尼王駕崩之後接掌王位的將不是二子菲力浦、而是一個自稱為喬斯特潘14世的人、或許他是喬斯特潘同父異母的弟弟，但在喬斯特潘的眼中、菲尼王位絕對必須是正統的菲尼家人繼承才行、於是為了爭奪王位、喬斯特潘決定揮兵進駐菲尼國！為與或許是同父異母的弟弟爭奪王位、隔別了近20年、喬斯特潘終於又踏上菲尼的土地上，喬斯特潘一時有感而發、心想如果母親在世的話不知道會說些什麼，但這種為了達到自己奪位的目的而要犧牲許多士兵靈魂、喬斯特潘實在感到過意不去。當喬斯特潘的軍隊成功上陸之後、便開始派出使者昭告眾人他此行之事，當然也因此而將使一場戰爭即將爆發！

●巴凱特希爾戰役

1248年

●バケットヒルの戰い

平安上陸的喬斯特潘軍隊在抵達無法治地帶西部之後便一陸穿越安那斯川繼續北上，這一方面、北方的菲尼國喬斯特潘14世則夥同現任歐特侯康特爾也就是喬斯特潘的妹妹瑪琳的丈夫、率軍南下圍攻喬斯特潘。兵力較多的喬斯特潘14與歐特侯康特爾（瑪琳丈夫）聯軍原以為可以前後包夾喬斯特潘、於是便兵分二路，但卻因凱文的即時援軍使得陷入危境的康特爾不得不退兵遠陣觀望，而喬斯特潘與14世的軍隊最後則在漢恩廢墟附近發生戰鬥、這便是著名的バケットヒルの戰い巴凱特山丘戰役！

屁話講了這麼多、玩家在這場模擬戰役的勝利條件便是打敗喬斯特潘14的隊伍，要注意戰場中喬斯特潘軍下方的紅色警戒線如果被突破或喬斯特潘陣亡就算輸了，基本上戰鬥還是同模式、在戰場畫面每個人每回只能

移動2步，但身為軍神的奈貝洛斯特則能夠移動3步。另外光是將其打到退卻並不夠、必須要將隊伍中的士兵完全消滅才行。王族兄弟相殘在歷史上是常有的事、最後喬斯特潘14世也成為戰火下的犧牲者。

●兄弟再會

1248年　●兄弟再會

離開了將近20多年喬斯特潘終於又回到迪魯姆城！巴凱特山丘戰役一舉戰勝之後，擁有正統血脈的繼承人喬斯特潘也順利的登上菲尼國王位，姑且念在歐特侯是妹妹瑪琳的夫婿份上、喬斯特潘並沒有對其聯軍的行動加以報復、且亦多方縱容歐特侯康特爾經常沒有繳的稅收。與瑪琳相見之後喬斯特潘突然覺得兄妹之間以初次見面這句話作為問候語實在有點奇怪，但更令喬斯特潘注意的是在瑪琳身上喬斯特潘似乎看到了懷念已久的母親蘇妃身影，畢竟她們母女長的實在使在太像了…。

康特爾的事解決之後再來就只剩下與弟弟諾魯侯菲力浦的問題了，但這也是喬斯特潘長久以來的傷痛。來到菲力浦舊居的房間、一幅被割破的畫像中顯示著菲力浦對哥哥因故奪走母親的仇恨，喬斯特潘彷彿看到失去母愛的弟弟、其成長的過程似乎就如同此處一般灰黯，雖然喬斯特潘可以理解菲力浦痛恨自己的事、但亦無法釋懷…曾經年幼時的菲力浦也是一個喜歡跟著哥哥喬斯特潘到處跑的愛哭鬼…菲力浦哭鬧的身影亦常浮現在喬斯特潘的腦海中、那是一幅惱人卻又充滿





喬斯特潘1245—1269年為止事件

故事主要內容

歡樂的回憶。在此喬斯特潘又再一次鼻酸自恨為母親及其他人帶來不幸。曾經有段時期、一心爭位的喬斯特潘讓蕾絲莉感覺非常可怕！如今看到喬斯特潘對親人的思念才慢慢體會到，在其心中至親所佔的地位有多大！為了保護家人的一切，喬斯特潘將不惜掀起一片戰火！

這一日、瑪琳又再度來到迪魯姆城、這一次她是為兄弟相見而來，只見菲力浦緩緩的出現在其身後、菲力浦一來喬斯特潘的面前、便露出凶惡的眼光指著喬斯特潘、並表示今天他是要來殺哥哥喬斯特潘的，從20年前使去母親開始他便一直等待著今天的到來、以便親手結束哥哥的性命！看著菲力浦的眼睛、喬斯特潘片刻一語不發、隨後只道出：『動手吧！』這三個字、突然間！菲力浦卻在哥哥的身上感受到母親蘇妃懷念的精神，喬斯特潘便將母親臨終前最後的遺言告知菲力浦與瑪琳『千言萬語、只有一聲抱歉…』。恍若看到母親的精神靈魂出現…菲力浦心中仇恨的高牆立即決裂！同樣是對於親人的懷念終於使得兩兄弟重修舊好。臨走前菲力浦還是靦腆的說：『不要以為我原諒你了的說、要不是為了不讓阿母傷心，人家才不依！不依！不依！人家不依—！』………=_=。

一開始便沒想要與弟弟菲力浦爭奪王位的喬斯特潘望著離去的弟弟與妹妹、終於露出踏上菲尼國土以來難得一見的笑容！

新都漢恩諾瓦建設

1248年

●ハン・ノヴィン建設

咳咳—！咳！出來打屁的這位首都建設者、玩家就不用費心去管他了，他是來向喬斯特潘說明將要在無法治地帶東部建設的新都ハン・ノヴァァ漢恩諾瓦的規劃。新都漢恩諾瓦主城將會被三個市街所環繞，到底街道要建設什麼、有三種可以選擇一是遊

樂街、二是商店街、三是武器店。玩家可要好好考慮不要亂選哪！這可是關係到威爾篇往後的劇情喔！

●火之烙印儀式陰謀

1250年

●ファイアブランドの陰謀

由於新都尚未建設完成喬斯特潘暫住在迪魯姆城、不久便搬離，自從母親離去之後菲力浦也被菲尼王送到他人家中扶養，所以一直沒有辦法舉行火之烙印儀式考驗，而菲力浦為了獲得眾人的肯定繼承菲尼王位、當然也必須通過火之烙印劍的檢測。可惜的是菲力浦同樣也沒有通過，於是喬斯特潘便靈機一動！既然如此那不如將機會讓給菲力浦現年2歲的兒子菲力浦二世在五年後試看看。時光飛逝轉眼間便過了五年、火之烙印儀式又將展開，菲力浦二世不負眾望成功的通過火之烙印儀式的考驗，但隨後在火之烙印儀式中卻發生了刺殺事件、而受害者則是菲力浦二世。這一切到底是誰主使的（事實上在威爾篇的證據上顯示是一取得邪惡蛋型術源道具エッグ的人所為，其目的是在收集所有擁有強大靈魂力的人，並利用這些靈魂力量配合其手中的邪惡蛋型術源道具エッグ來達到其控制的目的）？又為何要做出這樣的事、殺手居然說出依賴人便是喬斯特潘、這難道是無中生有嗎?菲力浦憤而揮劍殺死行刺者、但卻也被火之烙印劍所吞噬變成一隻飛龍並將菲力浦二世帶走。





故事主要內容



●拜斯提雅鎮

●靈魂教派

１２５６年

●アニマ教の傳言

事件發生的起點是在ヴェスティア拜斯提雅鎮，這個事件玩家必須縱縱威爾來進行遊戲，而以威爾來進行遊戲最重要的便是要多進酒場，威爾的很多事件都是在酒場中發生。此外可以由拜斯提雅村中的一位村民來向玩家的其他角色拿取裝備，只要是已經玩過的事件中加入的角色裝備都可以交換，類似這樣的功能在往後會有很多。

利用宗教的力量來行騙在任何年代都有，這一次威爾便是要調查蛋型邪惡術源道具的下落，而據酒店裡的三位同伴巴特里克バトリック與雷蒙レイモン與泰拉タイラー表示聽說アニマ教靈魂教擁有蛋型邪惡術源道具並隱藏在漢恩廢墟中。於是威爾便決定再度到漢恩廢墟中探查！（遊戲當中威爾旅行的主要目的是找尋術源道具クヴェル【QUVELL】的下落以及探險，１２２７年當威爾十五歲便開始出門旅行，所以在這個年代威爾早已經是一個頂頂有名的大冒險家了，玩家在玩威爾篇的時候便可以體會到探險的樂趣！主要的迷宮都是在威爾篇引發的事件當中

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

出現）收集完情報並集合志同道合的夥伴後一行人便出發到漢恩廢墟（漢恩廢墟與漢恩諾瓦城一個在無法治地帶西邊一個在東邊，千萬不要弄錯了！）。如果有玩過威爾篇的玩家便可以直接從廢墟南口進入內部、至於沒玩過的玩家就只能依地圖走到通往內部的地上入口再進入。（玩家可以參考書中的漢恩廢墟地圖）

見到漢恩廢墟中的靈魂教教主後威爾有點失望、憑他多年對蛋型術源道具的感應確定教主並無持有。在這同時認為殺害菲力浦的兇手是靈魂教派的喬斯特潘決定血洗靈魂教！已派兵前來漢恩廢墟、雖然凱文勸說或許殺害菲力浦的並不一定是靈魂教派且教徒也多是無辜的，但憤怒的喬斯特潘執意要血洗靈魂教、任何存在於漢恩廢墟中的教徒或野獸一率都只有一死！沒有俘虜！

威爾來的巧、正好遇到喬斯特潘派兵攻入廢墟中的靈魂教，本欲離去的威爾居然又感受到邪惡蛋型術源源道具的存在、威爾原本欲立即追查但卻礙於喬斯特潘的追兵而不得不放棄。喬斯特潘這般屠殺的失控行為似乎也在人們的心中留下不可抹去的記憶。在此事件當中玩家所要做的便是進入廢墟當中然後再逃離廢墟夠簡單了吧？

●暗殺者尤翰恩

１２６０年　●暗殺者尤翰恩

委託殺人者、殺人者、被殺人者、我是一名殺人者….這是一個殺人者的故事，一名專門以靈魂操縱來殺人的殺手的悲哀！玩家一開始是操縱尤翰恩在沙手訓練中心，通過殺手訓練的後的尤翰恩被組織命名為尤哈奈並替組織執行殺人任務。靈魂殺手的最高境界是將精神靈魂與萬物同化、即使是怪物也察覺不出高級靈魂殺手的存在，這種靈魂殺手的暗殺術是將人的靈魂抽走、可殺人於無形，靈魂殺手走在路上

ハンの廢墟漢恩廢墟迷宮

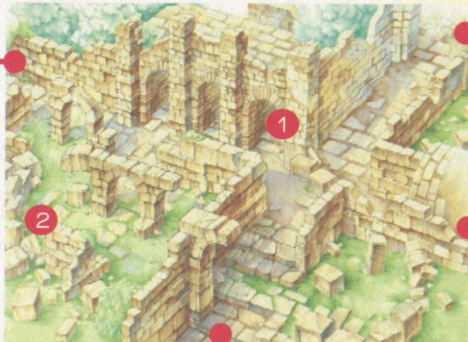
※此迷宮地圖是以威爾的初次旅行剪輯而成，與後來的靈魂教派事件的迷宮路途稍有不同。

迷宮地圖的符號內容

1 ボーンブレスト防１３術３
2 炎のロッド　刀劍武器９
3 鋼のお守り　防禦性能１
4 銀環の杖　杖系武器２３
5 術戰士の鎧　防１２術２
6 獸骨の小手　防６術２
7 三個寶箱
內 通往廢墟遺跡內部入口

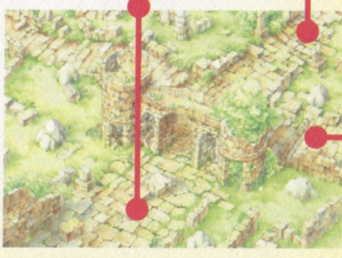
故事主要內容

任何人也看不到他的存在。長久以來尤翰恩便是一位殺手，但是這樣的日子是他早就想擺脫的夢魘，在一次的殺人任務當中尤翰恩終於決定背叛本質越來越低落的組織，當然背叛組織的下場便是遭到暗殺者追殺！就在其危急的時刻、殺手們的行蹤卻被最後被判定無靈魂之力的喬斯特潘所發



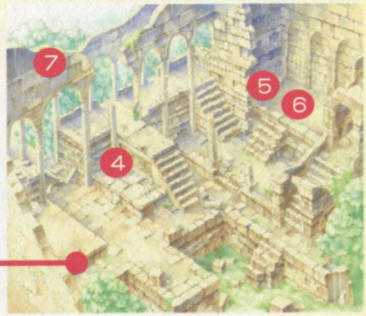


遺跡入口

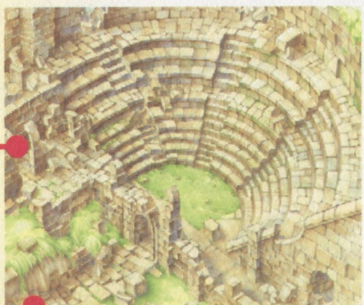


角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１









現！暗殺者驚訝於居然有人能夠感受到長期鍛鍊以來已經壓抑住的殺手的靈魂外表形象、懼怕於來者的實力，殺手們趕緊留下尤翰恩離去。因過度使用靈魂技巧的尤翰恩最後被喬斯特潘所救而成為喬斯特潘的貼身保鑣。如今的喬斯特潘早已經是一位外表威風凜凜的大將。

●奈貝洛斯特的回憶

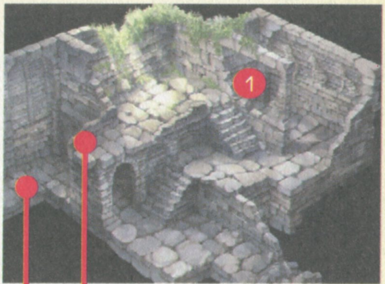
１２６４年

●將軍の思い出

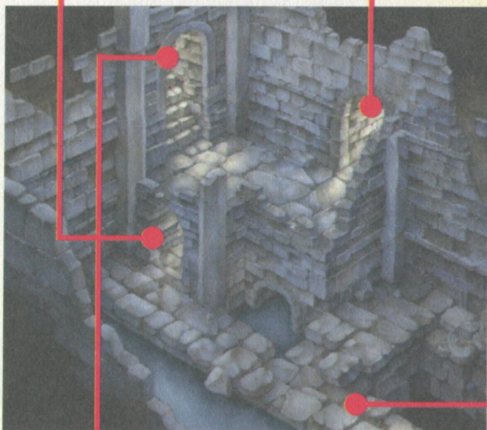
時光飛逝、匆匆又過了數年。奈貝洛斯特將軍近來飽受病魔纏身之苦，但大病初癒後

漢恩廢墟迷宮內部

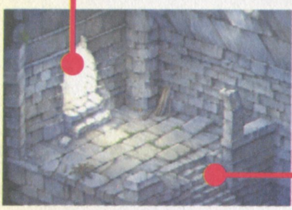
※此迷宮地圖是以威爾的初次旅行剪輯而成，與後來的靈魂教派事件的迷宮路途稍有不同。

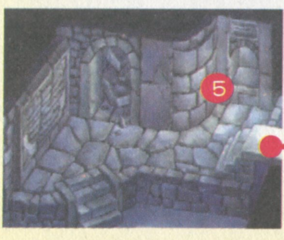


奈貝洛斯特也萌生引退之意。回想當年與原本是敵對的奈貝洛斯特與喬斯特潘如今已是同甘共苦近二十年的老友。回憶起往事、奈貝洛斯特想起自己也曾經有過一段

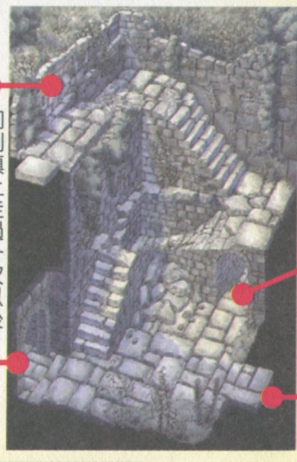


通往外部





回到鎮上走過一次以後便可以從此進入遺跡

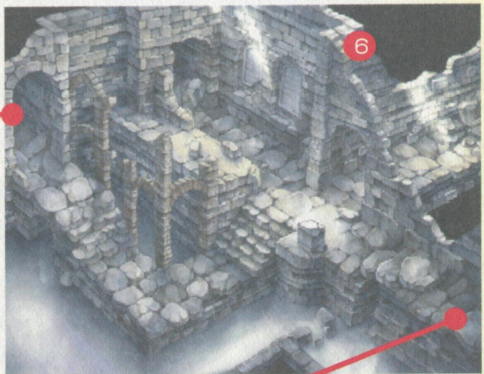


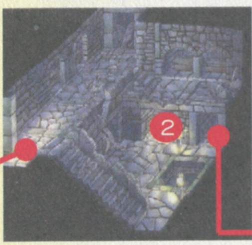
角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

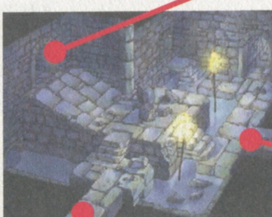
自信的日子，當年自恃年少的奈貝洛斯特曾經獨自一人走過一片怪物經常出沒的岩荒野，並抵達岩荒野中一個被人遺忘的村子，奈貝洛斯特就是在那個時候遇見喬斯特潘的老師席魯梅爾的。兩人還相約回城時要與席魯梅爾的另一個夥伴納

迷宮地圖的符號內容

1. 何あの骨　防1術3
2. ハンマーヘッド　斧頭15
3. アンバーマリーチ防1術4
4. クリス・アカベラス短刀術源道具裝備後能使用コメットフォール石術
5. ポケットドラゴン　防1術3、石的術源道具
6. 100CR











爾塞斯一起同行。如今覺得自己已經年老的奈貝洛斯特，才會在大病後決定要辭官去做做自己想要做的事。雖然不捨！但既然是老朋友所提出的要求、喬斯特潘只能點頭答應，對於奈

喬斯特潘1245—1269年為止事件

角色扮演
RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

貝洛斯特將軍長期來的協助、喬斯特潘深深的表示感激！

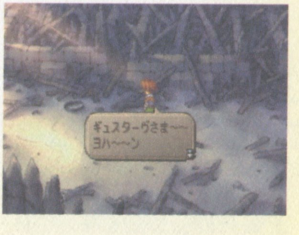
●南城之災

1269年　　●南の岩で

這是一個緊急的日子！喬斯特潘陣營遭到大批魔物的圍攻，但是富林兒子戴克的援軍卻久久未到、難道是被什麼給耽誤了嗎？由於魔物入侵、不到深夜南城已經是一片火海、面對目前的危機喬斯特潘知道敵人的目標是自己，決定讓其他人先行離去！但手無縛雞之力的富林與班雅布魯兩人當然不肯！就在此刻因過度的使用自身靈魂之力、如今已是風中殘燭的暗殺術殺手尤翰恩挺身而出、決定獨自阻擋魔物為喬斯特潘等人求後路，面對尤翰恩的忠義、喬斯特潘只能以珍重再見來回應！由於命令先走一步的富林，早已決定一生都不會離開喬斯特潘這位生死之交，於是便又回過頭來找尋喬斯特潘。眾人萬萬沒想到！這便是最後一次看到喬斯特潘與富林以及尤翰恩…。等到災難結束、班雅布魯再度回到現場查看時、南城中所留下的就只有一片破爛不堪的場景以及喬斯特潘的一把劍….(總覺得南城事件似乎有很多種結局、有興趣的玩家可以試看看！)







角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

SaGa Frontier 2

サガフロンティア2



第3篇章

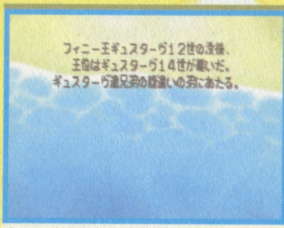
重點流程 1



1247年

●上陸

重點流程 2



為了爭奪王位喬斯特潘決定揮兵進駐菲尼國

重點流程 3



為與或許是同父異母的弟弟爭奪王位喬斯特潘終於又踏上菲尼

重點流程 4



喬斯特潘心想如果母親在世的話不知道會說些什麼

重點流程 5



為了達到目的而要犧牲他人的靈魂喬斯特潘感到過意不去

重點流程 6



既然已經成功上陸、軍師便建議派出使者昭告眾人此行之事

重點流程 7



凱文對自己所擁有的血統感到非常的自傲

重點流程 8



喬斯特潘卻對自己的血統詛咒著

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

邪神領域2
ティア2

重點流程

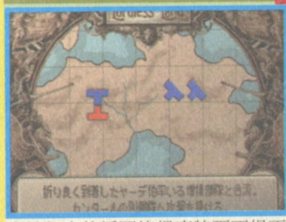
喬斯特潘1245—1269年為止事件

重點流程 9



奈貝洛斯特對喬斯特潘的觀察頗為入微

重點流程 13



由於凱文的援軍使得康特爾不得不退兵遠陣觀望

重點流程 10



１２４８年

●巴凱特希爾戰役

重點流程 14



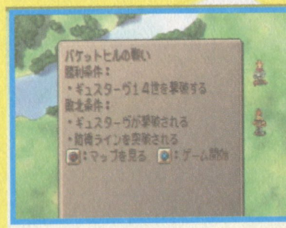
兩軍最後在漢恩廢墟附近的巴凱特山丘戰役

重點流程 11



平安上路的喬斯特潘經由無法治地帶穿越安那斯川繼續北上

重點流程 15



這場戰役的勝利條件便是打敗喬斯特潘１４的隊伍

重點流程 12



兵力較多的喬斯特潘１４與歐特侯康特爾（瑪琳丈夫）聯軍

重點流程 16



下方的紅色警戒現被突破或喬斯特潘陣亡就算輸了

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

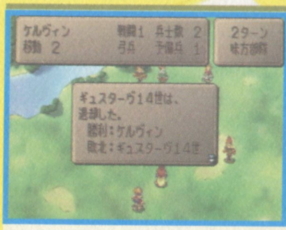
第3篇章

重點流程 17



基本上戰鬥還是同模式、在戰場畫面每個人每回只能移動２步

重點流程 18



光是將其打到退卻並不夠、要將隊伍中的士兵完全消滅才行

重點流程 19



王族兄弟相殘在歷史上是常有的事、但此神秘１４世到底是…

重點流程 20



最後喬斯特潘將１４世交由凱文及將軍處理

重點流程 21



１２４８年

●兄弟再會

重點流程 22



離開了將近２０多年喬斯特潘終於又回到迪魯姆城

重點流程 23



戰勝後擁有正統血脈的繼承人喬斯特潘順利的登上菲尼國王位

重點流程 24



念在歐特侯是妹妹瑪琳的夫婿份上、喬斯特潘並沒有對其報復

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 25



歐特侯康特爾的稅收經常沒有繳納、因是為局勢在儲存實力

重點流程 29



康特爾的事解決之後再來就只剩下弟弟諾魯侯菲力浦的問題了

重點流程 26



兄妹之間以初次見面這句話作為問候語是有點奇怪

重點流程 30



這裡便是菲力浦的房間、似乎就像其成長的過程一般灰黯

重點流程 27



瑪琳此行目的也是為康特爾說情、這將成為喬斯特潘的致命傷

重點流程 31



被菲力浦痛恨的事、喬斯特潘自己也明白原因、但亦無法釋懷…

重點流程 28



在瑪琳身上凱文與喬斯特潘似乎看到了母親蘇妃的身影

重點流程 32



曾經菲力浦也是喜歡跟著哥哥喬斯特潘到處跑的愛哭鬼…

喬斯特潘1245—1269年為止事件

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第3篇章

重點流程 33



在此強斯特潘又再一次鼻酸自恨為母親及其他人帶來不幸

重點流程 34



曾經有段時期、一心爭位的喬斯特潘讓蕾絲莉感覺非常可怕

重點流程 35



瑪琳又再度來到迪魯姆城、這一次她是為兄弟相見而來

重點流程 36



如仇人般的兄弟相見又會有什麼發生什麼事呢

重點流程 37



菲力浦表示今天他是來殺哥哥喬斯特潘的

重點流程 38



從２０年前開始他便等待今天的到來、親手結束哥哥的性命

重點流程 39



喬斯特潘一語不發、此刻菲力浦在哥哥身上感受到母親的精神

重點流程 40



喬斯特潘將母親臨終前的遺言告知菲力浦與瑪琳

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

喬斯特潘1245—1269年為止事件

重點流程 41



菲力浦與瑪琳兩人忽然看到母親的精神靈魂出現

重點流程 42



兩兄弟重修舊好、菲力浦靦腆的說：不要以為我原諒你了的說

重點流程 43



喬斯特潘一開始便沒想要與弟弟菲力浦爭奪王位、外人則不行

重點流程 44



望著離去的弟妹、喬斯特潘露出踏上菲尼以來難得一見的笑容

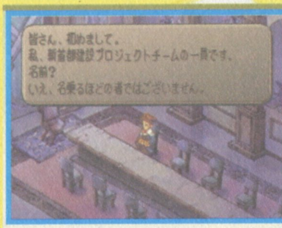
重點流程 45



１２４８年

●新都漢恩諾瓦建設

重點流程 46



出來打屁的這位首都建設者、玩家就不用費心去管他了

重點流程 47



他是來向喬斯特潘說明新都漢恩諾瓦的建設規劃

重點流程 48



新都漢恩諾瓦主城將會被三個市街所環繞

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第3篇章

重點流程 49



到底街道要建設什麼、可不要亂選哪！關係到威爾的劇情喔

重點流程 50



１２５０年

●火之烙印儀式陰謀

重點流程 51



由於新都尚未建設完成喬斯特潘暫住在迪魯姆城、不久便搬離

重點流程 52



為獲得眾人的肯定繼承菲尼王位、菲力浦也必須通過儀式考驗

重點流程 53



可惜的是菲力浦同樣也沒有通過火之烙印劍的檢測

重點流程 54



既然如此那不如將機會讓給菲力浦的兒子二世五年後試看看

重點流程 55



時光飛逝轉眼間便過了五年、火之烙印儀式又將展開

重點流程 56



菲力浦二世不負眾望成功的通過火之烙印儀式的考驗

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

喬斯特潘1245—1269年為止事件

重點流程 57



火之烙印儀式中居然發生刺殺事件、受害者則是菲力浦二世

重點流程 58



到底是誰主使的？又為何要做出這樣的事

重點流程 59



殺手居然說出依賴人便是喬斯特潘、這難道是無中生有嗎?

重點流程 60



菲力浦憤而揮劍殺死行刺者、但卻也被火之烙印劍所吞噬

重點流程 61



最後菲力浦居然變成一隻飛龍並將菲力浦二世帶走

重點流程 62



１２５６年

●靈魂教派

重點流程 63



事件發生的起點是在ヴェスティア拜斯提雅鎮

重點流程 64



這個事件玩家必須縱縱威爾來進行遊戲

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

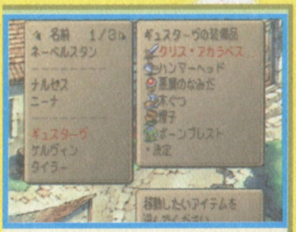
第3篇章

重點流程 65



可以由村中的一位村民來向玩家的其他角色拿取裝備

重點流程 66



只要是已經玩過的事件中加入的角色裝備都可以交換

重點流程 67



利用宗教的力量來行騙在任何年代都有

重點流程 68



不管在哪個事件當中拜斯提雅鎮這間屋內的人一定有情報

重點流程 69



靈魂教派最敵視的便是像喬斯特潘這種無術能力的人

重點流程 70



使用威爾玩就一定要到酒場來、這裡是夥伴加入的地方

重點流程 71



威爾此行是要追查蛋型邪惡術源道具的下落

重點流程 72



聽說靈魂教徒擁有蛋型邪惡術源道具並隱藏在漢恩廢墟中

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 73



在此雷蒙與泰拉與巴特里克等其他夥伴都會加入

重點流程 77



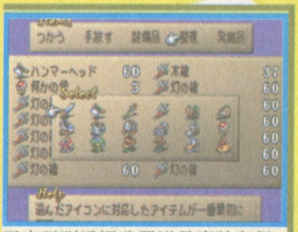
玩過威爾篇玩家可以從南口進入、沒玩過的就只能走地上入口

重點流程 74



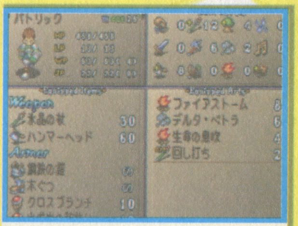
在這個年代威爾已經是一個有名的大冒險家了

重點流程 78



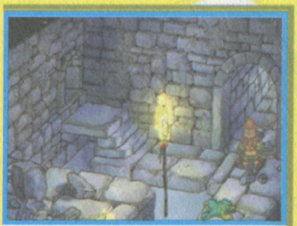
玩家玩到這裡武器道具應該有很多了要記得整理一下

重點流程 75



遊戲中角色的術或技都可以透過封印來互相共用

重點流程 79



玩家最主要的任務便是進入漢恩廢墟地下當中

重點流程 76



收集情報以及集合夥伴後便可以出村子向漢恩廢墟出發

重點流程 80



有些人信奉靈魂教只是為了要求得心靈上的寄託

高斯特瀋1245—1269年為止事件

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第3篇章

重點流程



81 靈魂教的教主似乎正在冥想等待者教徒的來臨

重點流程



82 見教主後威爾有點失望、憑他對蛋形的感應確定教主並無持有

重點流程



83 認為殺害菲力浦的兇手是靈魂教派的喬斯特潘決定血洗靈魂教

重點流程



84 或許殺害菲力浦的並不一定是靈魂教派且教徒也多是無辜的

重點流程



85 憤怒的喬斯特潘執意要血洗靈魂教、俘虜沒必要！

重點流程



86 威爾明白如果靈魂教持有蛋型道具那不可能規模如此的小

重點流程



87 威爾來的不巧、正好遇到喬斯特潘派兵攻入靈魂教

重點流程



88 本欲離去的威爾居然又感受到邪惡蛋型術源源道具的存在

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 89



無辜的靈魂教主最後還是難逃一死的命運

重點流程 90



想離開此地就必須要將這三隻怪物打敗

重點流程 91



威爾原本欲立即追查但卻礙於喬斯特潘的追兵而不得不放棄

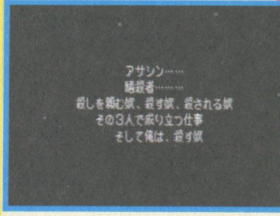
重點流程 92



１２６０年

●暗殺者尤翰恩

重點流程 93



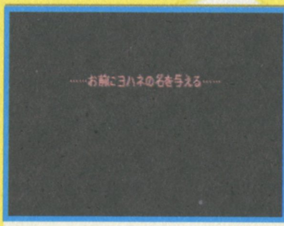
委託殺人者、殺人者、被殺人者、我是一名殺人者….

重點流程 94



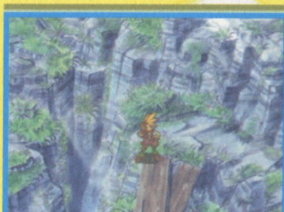
玩家一開始是操縱尤翰恩在沙手訓練中心

重點流程 95



通過殺手訓練的尤翰恩被組織命名為尤哈奈

重點流程 96



這便是玩家一開始的所在位置

喬斯特潘１２４５—１２６９年為止事件

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第3篇章

重點流程 97



靈魂殺手最高境界是將精神靈魂與萬物同化、即使是怪物

重點流程 98



靈魂殺手的暗殺術是將人的靈魂抽走、可殺人於無形

重點流程 99



身為靈魂殺手的尤翰恩最後卻被靈魂殺手追殺

重點流程 100



暗殺者驚訝於居然有人能夠感受到已經壓抑住的靈魂形象

重點流程 101



尤翰恩最後被喬斯特潘所救而成為喬斯特潘的保鏢

重點流程 102



１２６４年

●奈貝洛斯特的回憶

重點流程 103



奈貝洛斯特將軍近來飽受病魔纏身之苦

重點流程 104



如今大病初癒的奈貝洛斯特將軍萌生引退之意

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

喬斯特潘1245—1269年為止事件

重點流程 105



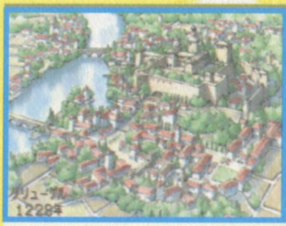
原本敵對的將軍與喬斯特潘如今已是同甘共苦近二十年的老友

重點流程 106



回憶起往事、奈貝洛斯特想起自己也曾經有過一段自信的日子

重點流程 107



這是奈貝洛斯特在１２２８當年時所經歷過的一個回憶

重點流程 108



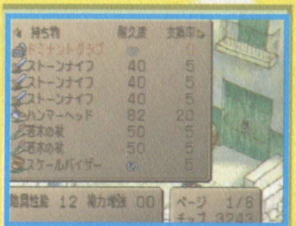
這段路的迷宮稍微有點困難、記得要先上波再經過水池就對了

重點流程 109



當年自恃年少的奈貝洛斯特曾經獨自一人走過一片岩荒野

重點流程 110



這裡有賣武器的攤子喔！

重點流程 111



奈貝洛斯特就是在這裡遇見喬斯特潘的老師席魯梅爾的

重點流程 112



兩人還相約回城時要與席魯梅爾的另一個夥伴一起同行

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第3篇章

重點流程 113



在酒店找到的納爾塞斯會在此刻加入回到古琉蓋爾的行列

重點流程 114



岩荒野中的遺忘之村內有幫人利用晶片製作工具的商人

重點流程 115



晶片不足的話可以用ＣＲ與旁邊的小姐來交換

重點流程 116



玩家要用奈貝洛斯特、納爾塞斯、席魯梅爾三個人走過岩荒野

重點流程 117



對於奈貝洛斯特將軍長期來的協助、喬斯特潘深表感激！

重點流程 118



１２６９年

●南城之災

重點流程 119



這是一個緊急的日子！喬斯特潘陣營遭到大批魔物的圍攻

重點流程 120



戴克的援軍久久未到、難道是被什麼給耽誤了嗎？

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 121



由於魔物入侵、不到深夜南城已經是一片火海、

重點流程 122



面對目前的危機喬斯特潘知道敵人的目標是自己

重點流程 123



就在此刻已是風中殘燭的尤翰恩挺身而出、為喬斯特潘求後路

重點流程 124



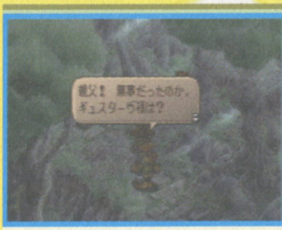
面對尤翰恩的忠義、喬斯特潘只能以珍重再見來回應！

重點流程 125



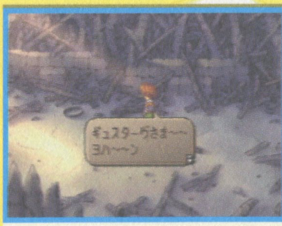
我家尤翰恩打敵人都打不完、要掛了才能繼續不知有無法可救

重點流程 126



救援珊珊來遲的戴克似乎並沒有幫到忙…

重點流程 127



擔心喬斯特潘與尤翰恩安危的班亞布魯再度回到現場查看！

重點流程 128



地上留下的就只有喬斯特潘的一把劍…．



喬斯特潘1245—1269年為止事件

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第四章

1270～結束

●喬斯特潘後繼者出現

1269年

●喬斯特潘後繼者出現

喬斯特潘死後，菲尼國諸侯為了安排其後事並推派一位新的君主、但其中早已經有人想要謀取政權那便是喬斯特潘妹妹的夫婿歐特侯康特爾。

隨急著康特爾更開始向各個諸侯出兵，諸侯紛紛自危、沒有多久整個梅爾休曼大陸大部分的諸侯皆已經臣服在康特爾的侵略下，面對這樣的情境恐怕是喬斯特潘在世時眾人所想像不到的…．。

●火燒漢恩諾瓦城

1271年　●火燒漢恩諾瓦城

由於康特爾的進軍、使的諸侯紛紛南下避難、喬斯特潘的新都漢恩諾瓦的兵力也就日漸薄弱、逼迫到最後也使得凱文決定從新都漢恩諾瓦退守回到故鄉亞迪，就在凱文撤兵後當夜新都漢恩諾瓦便被火焰吞噬成為一片火海，昔日的風光景象如今已隨逝去的主人煙消雲散。新都漢恩諾瓦居然不是毀在歐特侯的軍隊手中而是魔物…。唯一值得一提的是菲力浦二世並沒有身亡、而是被化成飛龍的父親所救。而當菲力浦二世違背義父凱文命令，再度進入燃燒漢恩諾瓦城中欲拯救村民，正當危急之際、飛龍又再度出現拯救菲力浦二世。

●康特爾之死

１２８８年　●康特爾之死

得到菲尼王國政權十八年後康特爾也傳出死去的消息、由於康特爾的生前的子嗣頗多、眾人繼承之後菲尼王國的勢力也就被分化開來，於是凱文便趁此機會再度邀集眾諸侯並簽定協約、終於使得霸權得以確立。凱文便趁此機會再度邀集眾諸侯並簽定協約、終於取得霸權。６７歲的時候凱文便是梅爾休曼大陸中的唯一霸主。另一方面康特爾的女兒奴貝姆則是四處奔走欲求協力打敗凱文，甚至連凱文亞迪伯身份名義上的上司諾魯國休王也是康特爾的女兒奴貝姆拉攏的目標。奴貝姆之所以如此積極是因為她永遠也忘不了當年來到諾魯國修王的宮廷時被亞迪伯凱文的兒子查爾斯羞辱的情境。

●凱文的最後戰役

１２９２年　●凱文的最後戰役

凱文雖已經取得梅爾休曼中原大陸霸權但依舊與諾魯國休王主僕相稱，一日受邀至諾魯國休王的領地，卻巧遇受奴貝姆進言的拉烏普要塞城主愛德門特公爵揮兵北上攻打梅爾休曼大陸上，極易不願違背休王命令的凱文最後還是得破例離開諾魯國休王的領地古硫蓋爾，出兵與愛德門特公爵在ソールズベリ平原靈魂腹地平原展領土捍衛戰爭，而這場戰爭便是凱文最後戰役。兩年後也就是１２９９年亞迪伯凱文的靈魂便離開了自己的身軀、享年７１歲。

●偽喬斯特潘誕生

１３００年　●偽喬斯特潘誕生

重掌梅爾休曼中原大陸霸權的亞迪伯爵凱文死後，無法治地帶的混亂也日漸增加，其更有不少藉著喬斯特潘名號的假冒者出現，無法治地帶的混亂狀態又再度出現！其中一位偽喬斯特潘的出現是較具代表性的一位。為了

收集得力夥伴這位假喬斯特潘便向石頭礦場前去。

石切場跡

１３０１年　●石切場跡

這個事件主要是在探索假喬斯特潘召集得力夥伴的過程，而玩家的目的便是要操縱沙魯戈恩、瓦茲、葛雷塔三人順利的被假喬斯特潘所『操縱』。此事件當中有很多寶物要靠飛鳥怪物來取得，在此關石切場中有個看起來像星象館的地方，其解開謎題的關鍵是在星象館的房間地板上有兩個按鈕及一個黃色的菱形旋轉開關，依照地圖上按鈕功能不同、左邊的按鈕是控制其中三個圖形，而右邊的則是控制其中相對的兩個，只要開關按一下、星象圖便會暗的變亮，亮的變暗，如此類推。至於中間黃色的菱形旋轉開關則是讓亮起來的圖形逆時針旋轉，按一次轉一格，直到星象圖形都亮起來，星象館房間外面的牆壁上便會出現一個洞，如此一來事件才能夠解決。

和平會議

１３０５年　●和平會議

為解決世上的戰亂、查爾斯的兒子迪拜特一心想召開和平會議，但一心想藉此機會取得梅爾休曼大陸霸權的查爾斯決定出兵偽喬斯特潘、藉此對諸侯施壓前來共同商討，以便促成政權。

漢恩諾瓦城戰役

１３０５年　●漢恩諾瓦城戰役

此事件的勝利條件是玩家要操縱偽喬斯特潘來打敗查爾斯，雖然感覺有點奇怪，但是就把他當作是真的喬斯特潘在打蠢蛋就好了。戰後的結果父親查爾斯的戰敗是迪拜特的一大衝擊，但依舊不改其要為紛亂的中原大陸召開和平會議的決心！查爾斯甚至要放棄在諾瓦城的掌控權、使諾瓦成為自由都市，來換取諸侯對和平條約的重視。

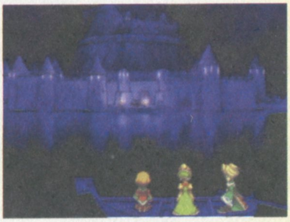
●漢恩諾瓦城戰役

１３０５年　●南方山頂戰役

這場戰役便是喬斯特潘篇的最後一場戰役。為消滅最後的反亂勢力、迪拜特與諸侯們組成聯合軍從各地集結而來將偽喬斯特潘包圍。此戰的勝利條件是擊破偽喬斯特潘或者是撐過八回合，等待同意和平的愛德門特公爵的援軍。要注意紅色本陣被入侵就算是敗戰，所以要組成一道防衛線才行。

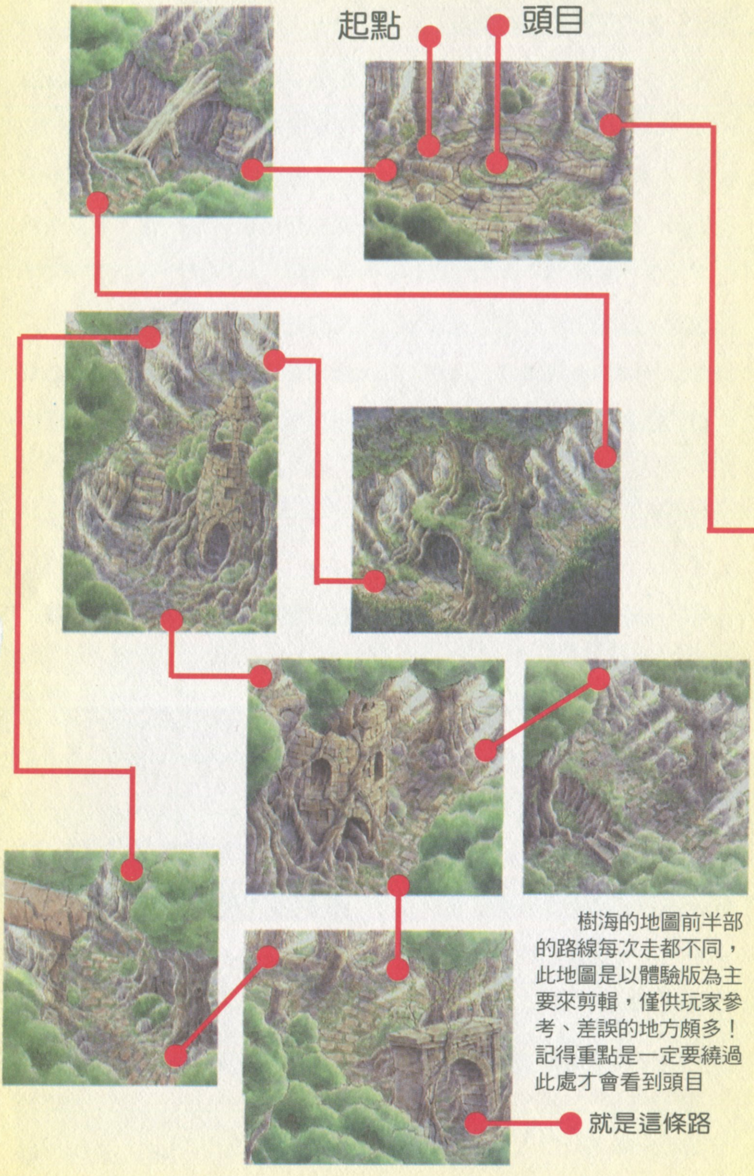
後記：

南方山頂戰役戰勝之後諸侯間的和平會議終於得以召開，隨後和平條約終於訂定，而此條約被稱之為『漢恩諾瓦合約』。調停後的迪拜特至今亦經常發表和平言論，人們為了追求和平卻需要花更多的的犧牲才能取得。幸而和平的代價是值得的、這些人的血淚犧牲將永遠不會被歷史所抹滅，正如喬斯特潘對人們改正鐵製物品卑俗的觀念與建設漢恩諾瓦城開發的新技術有著重大的影響，或許有人也會認為喬斯特潘是掀起這場戰亂主要的原因！但是喬斯特潘的行動卻告訴我們意志是可以戰勝一切的！今後迪拜特願以一生的力量來信守和平條約的承諾。正如其所說的：亞迪伯爵迪拜特的和平承諾一直堅守到其生命中的最後一刻，這段５０年和平的歲月、被人稱之為『迪拜特和平』，直到千年後仍然被人所津津樂道！喬斯特潘篇在此便告結束、隨後則是其個人歷史回顧。





目標！樹海之塔迷宮地圖

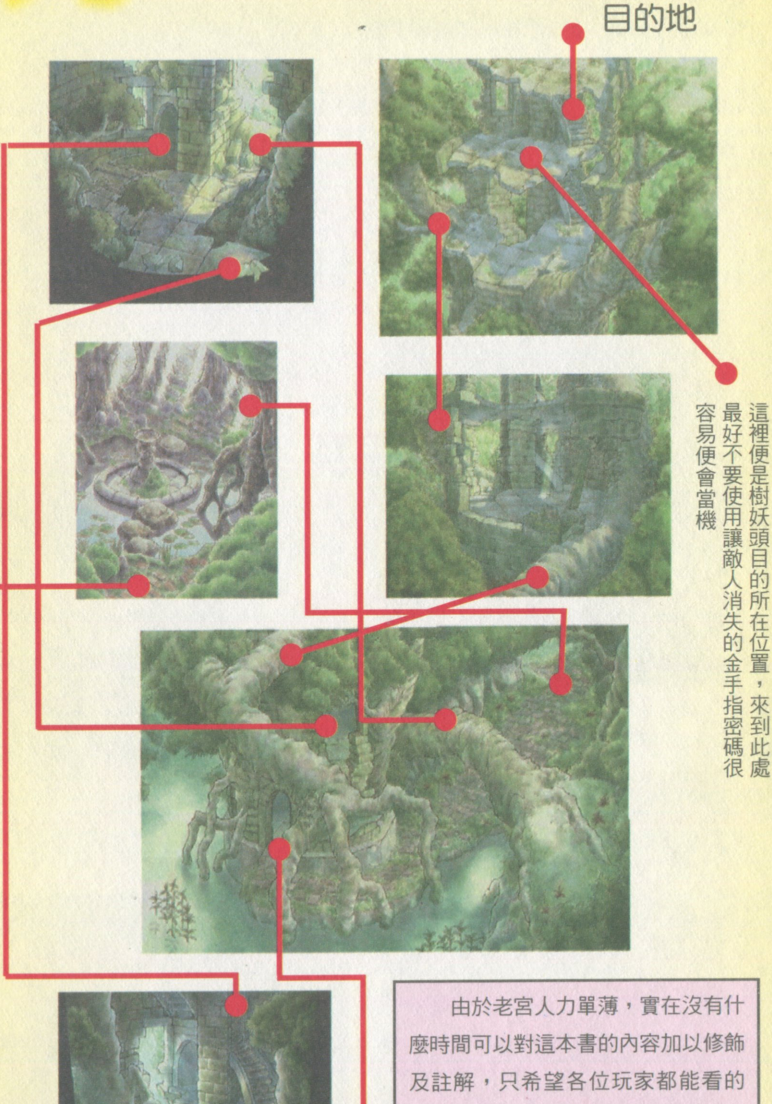


樹海的地圖前半部的路線每次走都不同，此地圖是以體驗版為主要來剪輯，僅供玩家參考、差誤的地方頗多！記得重點是一定要繞過此處才會看到頭目

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

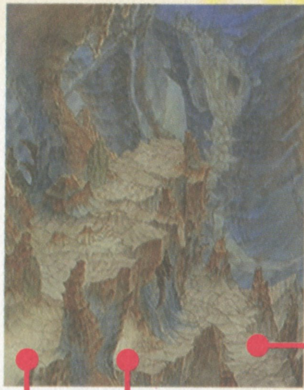
目標！樹海之塔迷宮地圖

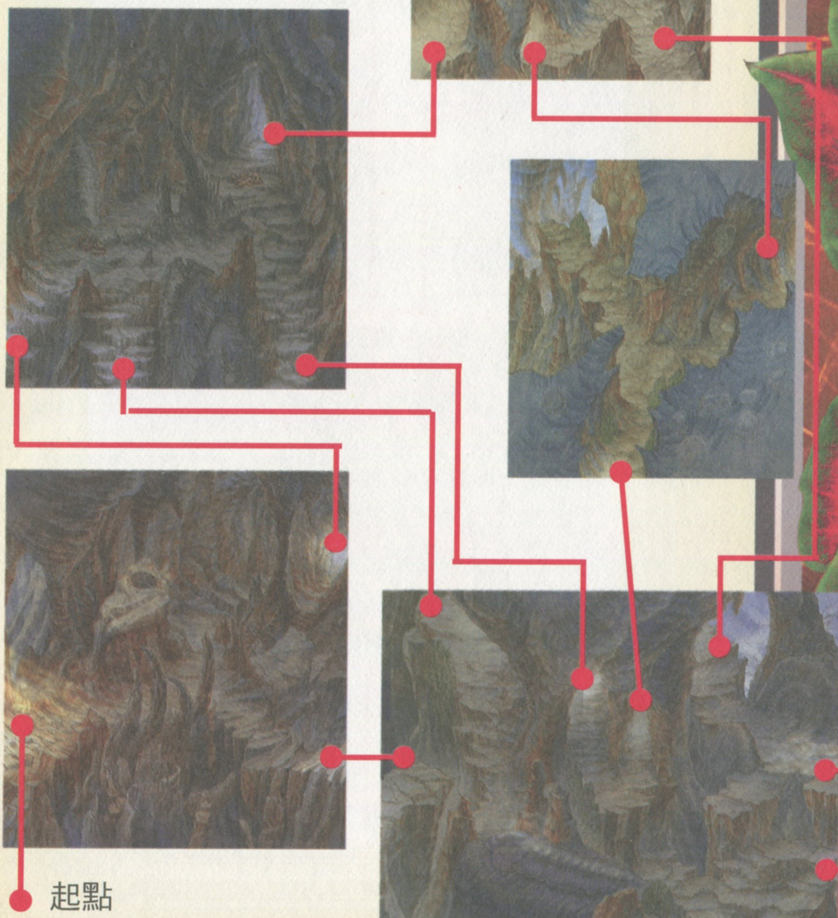


由於老宮人力單薄，實在沒有什麼時間可以對這本書的內容加以修飾及註解，只希望各位玩家都能看的懂。其實往後的劇情還有很多、但是老宮卻沒有體力可以負荷了，所以這本書的內容就請玩家多多包含！

恐怖！化石洞窟地圖

威爾的化石洞窟事件會出現兩次，第一次的崩壞會使地形改變，所以第二次來的時候會稍有不同。





角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

其他較難的事件解答

●潛入！アレクセイ一味。

滲透阿雷克塞斯一派！

此篇威爾事件玩家必須先在酒店選擇一位夥伴（有致命的危險、要慎重考慮讓誰去死）來到村中畫面是在昏暗的晚上，混入後的威爾會得知父母親的死因而失魂落魄，玩家需以選出的角色代替，到處去問情報販子有關一老者キスク基斯克的去所。玩家必須問過村人後再到基斯克家中敲門，之後替老婆婆找尋一名喜歡躲迷藏的小孩下落，同樣的還是要問遍村中所有的人，並探查穀倉一大人無法進入的下水道入口，甚至連躲在牆縫的人都要問過話才行。如果在水塔邊看到一隻小白狗的話那便成功了！只要再跟著小狗道水塔邊自然有事件可以發生，找出小孩後必須要跟阿雷克塞斯發生戰鬥，如果玩家選擇高コーデリア戈德莉雅那最後她便會死在威爾懷中！

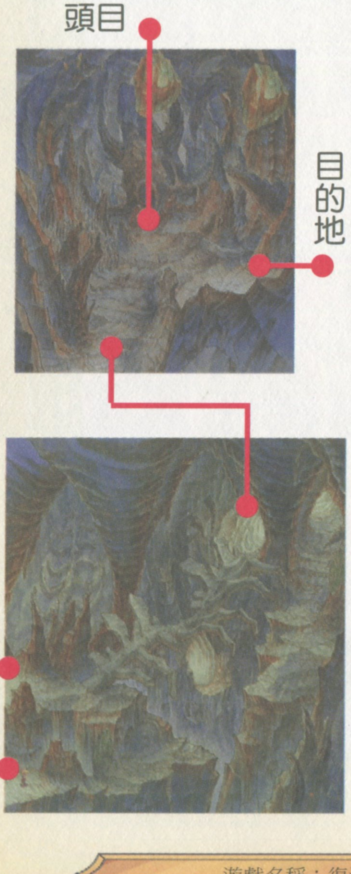
●潛入！アレクセイ一味。（喬斯特潘篇）玩家同樣會來到此昏暗的村落，不同的是會在通過屋頂到達的小房間中遇上喬斯特潘，而過關重點便是打敗村中所有看得到的敵人。

●礦山にて礦山探險。威爾礦山探險要救礦坑中所有受困的村民。最後還要在三隻魔獸看守、不斷跑出敵人的魔獸之源與三隻魔獸發生戰鬥，此時戰鬥指令當中會出現一個新的選擇（つめ寄る）在抓準敵人被打敗及角色先後順序來排列使用。

●あの空に虹を再現！天上彩虹。操縱威爾的兒子理查調查地下塔內三座排水古蹟，待其發亮便可。往塔頂的路則為右方石頭所阻礙的樓梯（原本在此可以拿到一樣寶物），理查會跳過崩壞的石頭。

●ジニーの冒險吉妮的冒險中所抵達的巨蟲のメガリス巨蟲遺跡中，必須不斷轉換畫面打敗許多螞蟻獸使其衝往上方將轉換畫面後擋路的樹根吃斷，此關目的為拉樹藤拿寶物。

●吉妮全破後會出現一個破關的記錄，以此記錄重新來玩的話便可以使所有去過引發的事件全部重現。玩家可以藉此再引發其他事件或解開事件疑點。最後在北大陸奧地深處會有一個最後魔王蛋型的事件，可以不斷的向最後魔王挑戰。





恐怖！化石洞窟地圖

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第4篇章

重點流程 1



1269年

●喬斯特潘後繼者出現

重點流程 2



喬斯特潘死掉的消息逐漸在世界各地中傳開

重點流程 3



雅迪侯凱文決定向害死喬斯特潘的幕後黑手康特爾宣戰

重點流程 4



喬斯特潘一死康特爾便開始伸出奪取政權的黑手

重點流程 5



1271年

●火燒漢恩諾瓦城

重點流程 6



凱文最後決定從新都漢恩諾瓦退守回到故鄉亞迪

重點流程 7



當天夜裡新都漢恩諾瓦也逃不過被火焰吞噬的命運

重點流程 8



新都漢恩諾瓦居然不是毀在歐特侯的軍隊手中而是魔物…

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程

高斯特潘1270—結束

重點流程 9



面對漢恩諾瓦一片火海的景象、凱文已不知所措

重點流程 10



菲力浦二世並沒有身亡、而是被化成飛龍的父親所救

重點流程 11



菲力浦二世違背義父凱文命令，進入燃燒的城中拯救村民

重點流程 12



正當危急之際、飛龍又再度出現拯救菲力浦二世

重點流程 13



１２８８年

●康特爾之死

重點流程 14



得到菲尼王國政權十八年後康特爾也死去

重點流程 15



由於康特爾的子孫頗多、王國的勢力也就被分化開來了

重點流程 16



凱文便趁此機會再度邀集眾諸侯並簽定協約、終於取得霸權



角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第4篇章

重點流程 17



凱文在67歲的時候取得梅爾休曼大陸的霸權

重點流程 18



康特爾的女兒四處奔走欲求協力打敗凱文

重點流程 19



諾魯國修王也是康特爾的女兒奴貝姆拉攏的目標

重點流程 20



康特爾的多子多孫是全諸侯當中頗為有名的

重點流程 21



奴貝姆永遠也忘不了被亞迪伯凱文的兒子查爾斯羞辱的情境

重點流程 22



1292年
●凱文的最後戰役

重點流程 23



凱文雖已經取得梅爾休曼中原大陸霸權但依舊與休王主僕相稱

重點流程 24



受奴貝姆進言的拉烏普要塞城主愛德門特公爵開始揮兵北上

角色扮演
RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

喬斯特潘1270—結束

重點流程 25



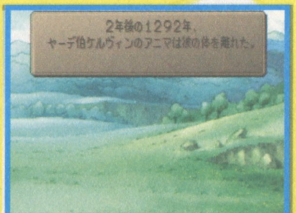
極易不願違背休王命令的凱文最後還是得破例

重點流程 26



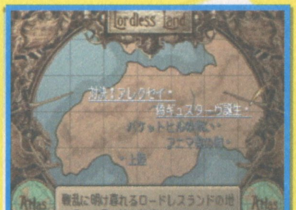
與愛德門特公爵在靈魂腹地平原的戰爭便是凱文的最後戰役

重點流程 27



１２９９年亞迪伯凱文的靈魂離開了自己的身軀

重點流程 28



１３００年

●偽喬斯特潘誕生

重點流程 29



事件一開始便是戰鬥、說明了無法治的混亂狀態

重點流程 30



就是這一句話使得另外一個偽喬斯特潘出現

重點流程 31



要假冒喬斯特潘還必須要化成金髮

重點流程 32



有了金髮還要有優良的手下、這位假喬斯特潘向石頭礦場前去

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

第4篇章

重點流程 33



1301年

●石切場跡

重點流程 34



由於近來石頭礦場中常有怪物出沒、沙魯戈恩決定去看看

重點流程 35



此事件當中有很多寶物要靠飛鳥怪物來取得

重點流程 36



遇見偽喬斯特潘！沙魯戈恩等人不願與其同行

重點流程 37



石切場中有個看起來像星象館的地方

重點流程 38



重點是依照地圖上按鈕功能不同讓每個星象圖形都亮起來

重點流程 39



星象館房間的星象圖解開後外面的牆壁上便會出現一個洞

重點流程 40



這個事件結果是沙魯戈恩成為偽喬斯特潘手下一員

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 41



1305年

●和平會議

重點流程 42



為解決世上的戰亂、查爾斯的兒子迪拜特一心想召開和平會議

重點流程 43



查爾斯決定出兵偽喬斯特潘、藉此對諸侯施壓前來共同商討

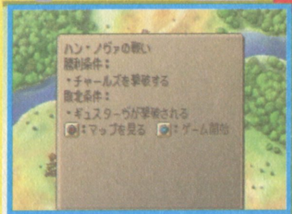
重點流程 44



1305年

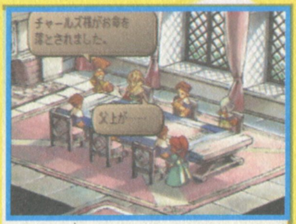
●漢恩諾瓦城戰役

重點流程 45



此事件的勝利條件是玩家要操縱偽喬斯特潘打敗查爾斯

重點流程 46



父親查爾斯的戰敗是迪拜特的一大衝擊

重點流程 47



查爾斯執意要為紛亂的中原大陸召開和平會議

重點流程 48



查爾斯甚至要放棄在諾瓦城的掌控權、使諾瓦成為自由都市

喬斯特潘1270—結束

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

第4篇章

重點流程 49



１３０５年

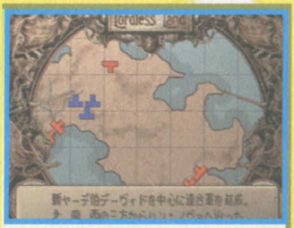
●南方山頂戰役

重點流程 53



南方山頂戰役戰勝之後諸侯間的和平會議終於得以召開

重點流程 50



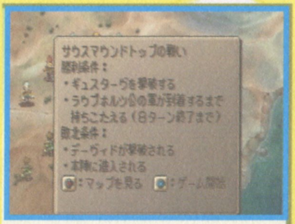
為消滅最後的反亂勢力、迪拜特與諸侯們組成聯合軍

重點流程 54



和平會議中所訂定的條約被稱之為漢恩諾瓦合約

重點流程 51



此戰的勝利條件是撐過八回合或者是擊破偽喬斯特潘

重點流程 55



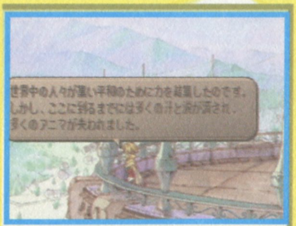
調停後的迪拜特亦經常發表和平言論至今

重點流程 52



紅色本陣被入侵就算是敗戰，所以要組成防衛線

重點流程 56

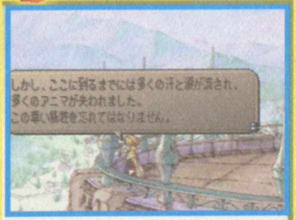


人們為了追求和平卻需要花這麼多的犧牲才能取得

角色扮演 RPG遊戲

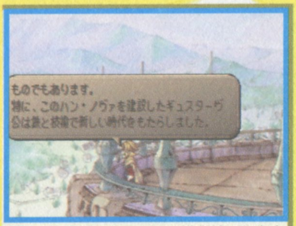
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

重點流程 57



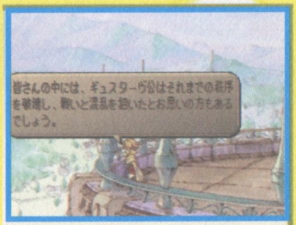
但這些人的血淚犧牲將不會被歷史所抹滅

重點流程 58



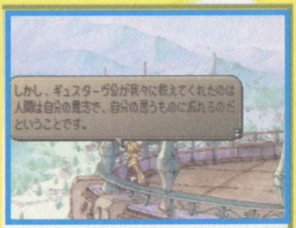
喬斯特潘對人們改正鐵製物品與新技術的開發有重大的影響

重點流程 59



或許喬斯特潘也是掀起這場戰亂主要的原因

重點流程 60



但是喬斯特潘的行動卻告訴我們意志是可以戰勝一切的！

重點流程 61



迪拜特願以今生的力量來信守和平條約的承諾

重點流程 62



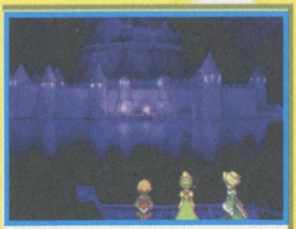
迪拜特的承諾一直堅守到其生命中的最後一刻

重點流程 63



這段５０年和平的歲月、被人稱之為迪拜特和平期

重點流程 64



喬斯特潘篇在此便告結束、隨後則是其個人歷史回顧

喬斯特潘１２７０—結束

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１


中
名


稱
照
表

中日名稱對照表

日文名稱	中文意義
ＣＲ	相當於貨幣。
ＨＰ	體力、無體力便法參加戰鬥。
ＪＰ	術力、無術力則無法使用法術。
ＬＰ	生命力、回復體力用。
ＷＰ	技巧力，無技巧力則無法使用技巧。
大沙漠のメガリス	大沙漠中的神秘遺跡、似乎有秘密隱藏著。
北大陸未開發之地	北大陸未開發之地、村鎮國地名。
生命の木の島	一個充滿神秘的小島，有艘破船….
技裝備	裝備技巧或術指令。
武器裝備	武器、防具裝備指令。
南大陸大沙漠	南大陸大沙漠、村鎮國地名。
紅心サソリ	專門利用靈魂暗殺術殺人的殺手集團。
海皇寶玉	異國的商務交易權代表物。
海賊バット	海賊巴特、一個擁有夢想的海賊。
開拓村	北方大陸內地的一個小村落。
鍛冶屋	鑄造鋼鐵武器的地方。
アイテム	查看重要寶物指令。
アクセサリ	防具裝飾物，多能提昇術能力或效果。
アナス川	流經拜斯提雅鎮的河川。
アニマ教	崇尚靈魂的教派。
アレクセイ	假喬斯特潘的邪惡夥伴獵寶者阿雷克塞斯。
アレクセイ・ゼルゲン	阿雷克塞斯的弟兄、名聲不佳的獵寶者。
アンバ—マリ—チ	裝飾物術源道具。術與獸術專用
イベント	『事件』的日文外來語。
ウィリアムナイツ	遊戲主角之一、追寶者威爾。

中日名稱對照表

日文名稱	中文意義
エッグ	蛋型術源道具、引發靈魂之力的一種工具。
エドムンド	愛德門特公爵、拉烏普要塞居城城主。
エレノア	艾蕾諾雅、角色夥伴之一。
オ－ト	歐特侯國、村鎮國地名。
オーパス	歐帕司領地、梅爾休曼地方內的村鎮國地名。
カンタ―ル	康特爾，【オ－ト】歐特侯國的君主。
キスク	基斯克、一位曾經撿到珍貴術源道具的老者。
キャサリン	凱薩琳、威爾的母親。
キャラクター	『角色』的日文外來語。
キャラクターステータス	查看角色狀態指令。
ギュスタ―ヴ	遊戲主角喬斯特潘。
ギュスタ―ヴ１２世	菲尼王、喬斯特潘的父親。
クイックセーブ	快速儲存紀錄指令、關機則消失。
クイックロード	讀取關機則消失的快速紀錄指令。
クリス・アカベラス	術源道具。能使用コメットフォール石術。
クヴェル【QUVELL】	術源道具、引發靈魂之力的一種工具原形。
グスタフ	古斯塔夫、角色夥伴之一。
グラン・タイユ	克蘭達尤大陸、村鎮國地名。
グラン・ヴァレ	格蘭防衛橋、村鎮國地名。
グラン・ヴァレ	古蘭橋、通往南方大陸的一個橋段關卡。
グリューゲル	古琉蓋爾、納諾國境內都市、村鎮國地名。
ケルヴィン	凱文、亞迪國伯爵、也是喬斯特潘的摯友。
コクラン・ニーナ	妮娜、威爾的養育者。
コーデリア	戈德莉雅、對威爾頗有好感的獵寶者女護衛。
サウスマウンドトップ	南方山脈頂端、在這裡有場著名的戰爭。

角色扮演
RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

日文名稱	中文意義
サソリ術	靈魂暗殺術、一種奪命於無形的技巧。
サルゴン	沙魯戈恩、角色夥伴之一。
システムコンフイグ	遊戲系統按鈕配置調整指令。
シナリオ	『劇本、舞台』的日文外來語。
シフトロール	戰鬥職位擔當指令。
シュッド	休德侯國、村鎮國地名。
ショウ王	修王，納諾國後期君主。
シルマ—ル	席魯梅爾、納諾國出身的一位術士。
シンボル	火、水、樹等象徵術，象徵的意思。
ジニー・ナイツ	吉妮、角色夥伴之一。
スイ王	斯億王、納諾國君主。
スキル	『技巧』的日文外來語。
スライプール	滑園地、梅爾休曼地方境內的村鎮國地名。
スヴェルドルフ	史貝魯德路夫礦山。
セーブ	儲存遊戲進度紀錄。
ソフィー	蘇妃、喬斯特潘的母親，原諾魯侯的女兒。
ソールズベリ平原	靈魂腹地平原、村鎮國地名。
タイクーン・ウィル	威爾老年後成為眾人皆知的稱號—大冒險家。
タイラー	泰拉、角色夥伴之一。
タウゼント湖畔	古琉蓋爾都市西方一個名為滔前特的湖畔。
ダイク	戴克，フリン富林的小孩。
ダウンロード	下載液晶記憶卡資料。DOWNLOAD
ダメージ	『損傷』的日文外來語。
ダンジョン	『洞窟』的日文外來語。
チップ	靈魂晶片，武器需添加此物才能發揮效用。

中日名稱對照表

日文名稱	中文意義
チャールズ	查爾斯、亞迪伯爵凱文的兒子。
ツーラ	茲拉領地、梅爾休曼地方境內的村鎮國地名。
ツール	媒介術的運用的工具。
ディアナ	蒂雅娜、角色夥伴之一。
ディガー	找尋術源道具的獵寶者。
デュエルDUEL	戰鬥單挑指令。
デルム城	迪魯姆城、村鎮國地名、喬斯特潘的故鄉。
デーヴィド	迪拜特、查爾斯的兒子。
トマス	亞迪事務管理者托馬斯伯爵。
ナノ國と週邊各國	納諾國以及其週邊的附屬小國、村鎮國地名。
ナルセス	納爾塞斯、角色夥伴之一。
ニコラ・ゼルゲン	尼可拉、阿雷克塞斯的兄弟。
ニーナ	妮娜、威爾的養育者。
ヌヴィエム	奴貝姆、歐特侯國君主康特爾的女兒。
ネーベルスタン	奈貝洛斯特、寬闊城將軍、角色夥伴之一。
ノースゲート	北大陸玄關口、蒂雅娜的故鄉。
ノール	諾爾國、村鎮國地名。
ハンの廢墟	漢恩廢墟、地下迷宮名稱。
ハン・ノヴァァ	漢恩諾瓦城、喬斯特潘新建設的居城
バケットヒルの戰い	巴凱特山丘戰役。
バース	巴斯侯國、村鎮國地名。
バトリック	巴特里克、角色夥伴之一。
バトルコマンド	基本戰鬥指令。
バトルスタイル	戰鬥風格指令（排定職位擔當用）。
パーティステータス	呼叫隊伍狀態表指令。

中日名稱對照表

日文名稱	中文意義
ピーター・ゼルゲン	皮特與尼可拉、阿雷克塞斯是三兄弟。
ファイアブランド	火之烙印儀式，檢測術不能者儀式。
フィニー	菲尼國、村鎮國地名。
フィリップ	菲力浦、主角喬斯特潘弟弟也是諾魯國王侯。
フォーゲラング	遺忘之村、滔前特湖畔旁的一個村鎮。
フリン	富林、喬斯特潘最忠貞的好夥伴。
ブルミエ—ル	布魯咪耶爾、角色夥伴之一。
プレイヤーノート	玩家筆記本指令。
ヘンリ・ナイツ	亨利、威爾的父親。
ベーリング	班林格商人，蕾絲莉的父親。
ポケステ	ＰＳ主機的掌上型液晶記憶卡。
ポケットドラゴン	石的術源道具。
マツプ	『地圖』的日文外來語。
マリ—	瑪琳、菲力浦的妹妹。
ミスティ	米絲娣、一位撿到蛋型術源道具的小女孩。
ミーティア	米提雅、角色夥伴之一。
ムートン	姆桐鎮、村鎮國地名。
ムートン	寬闊城領主手下的財務大臣姆托卿王。
メルシュマン地方	梅爾休曼地方、村鎮國地名。
メンバーチェンジ	更換隊伍角色指令。
モンスター	『怪物』的日文外來語。
ヤーデ	亞迪國、村鎮國地名。
ヤーデの洞くつ	亞迪洞窟，喬斯特潘初次冒險的洞窟。
ユリア	尤莉雅、角色夥伴之一。
ヨハン	尤翰恩、角色夥伴之一。靈魂殺手

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

日文名稱	中文意義
ラウプホルツ	拉烏普要塞城、寒帶入口邊疆之城。
ラベール	女突擊隊員夥伴拉貝爾。
リッチ・ナイツ	理查，威爾的兒子。ナイツ家族都是獵寶者。
レイモン	雷蒙、角色夥伴之一。
レスリー	蕾絲莉、喬斯特潘今生當中唯一心許的女性。
レバー	『開關』的日文外來語。
レベル	『等級』的日文外來語。
ロード	讀取遊戲進度紀錄。
ロードレスランド西部	無法治地帶西部、村鎮國地名。
ロードレスランド東部	無法治地帶東部、村鎮國地名。
ロベルト	羅貝魯特、角色夥伴之一。
ワイド城	遼闊之城、村鎮國地名。
ワッツ	瓦茲，出現在石切場跡事件中的夥伴
グレタ	葛雷塔，出現在石切場跡事件中的夥伴
ヴァイスランド	拜斯大陸、村鎮國地名。
ヴァンアブール	班雅布爾、角色夥伴之一。
ヴィジランツ	從事術源道具獵寶者隨行保鑣之類工作的人。
ヴェスティア	拜斯提雅鎮、村鎮國地名。

中日名稱對照表

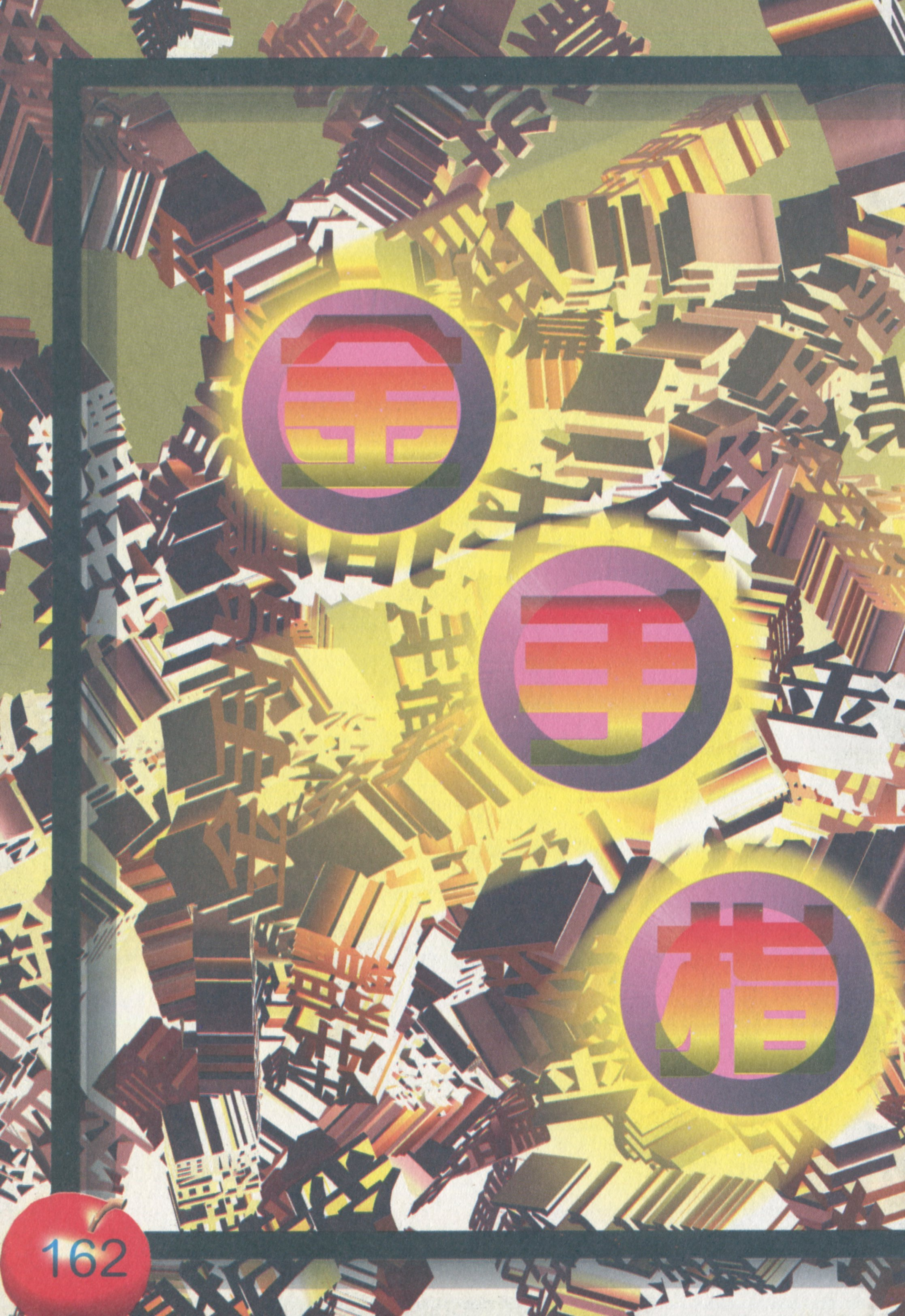


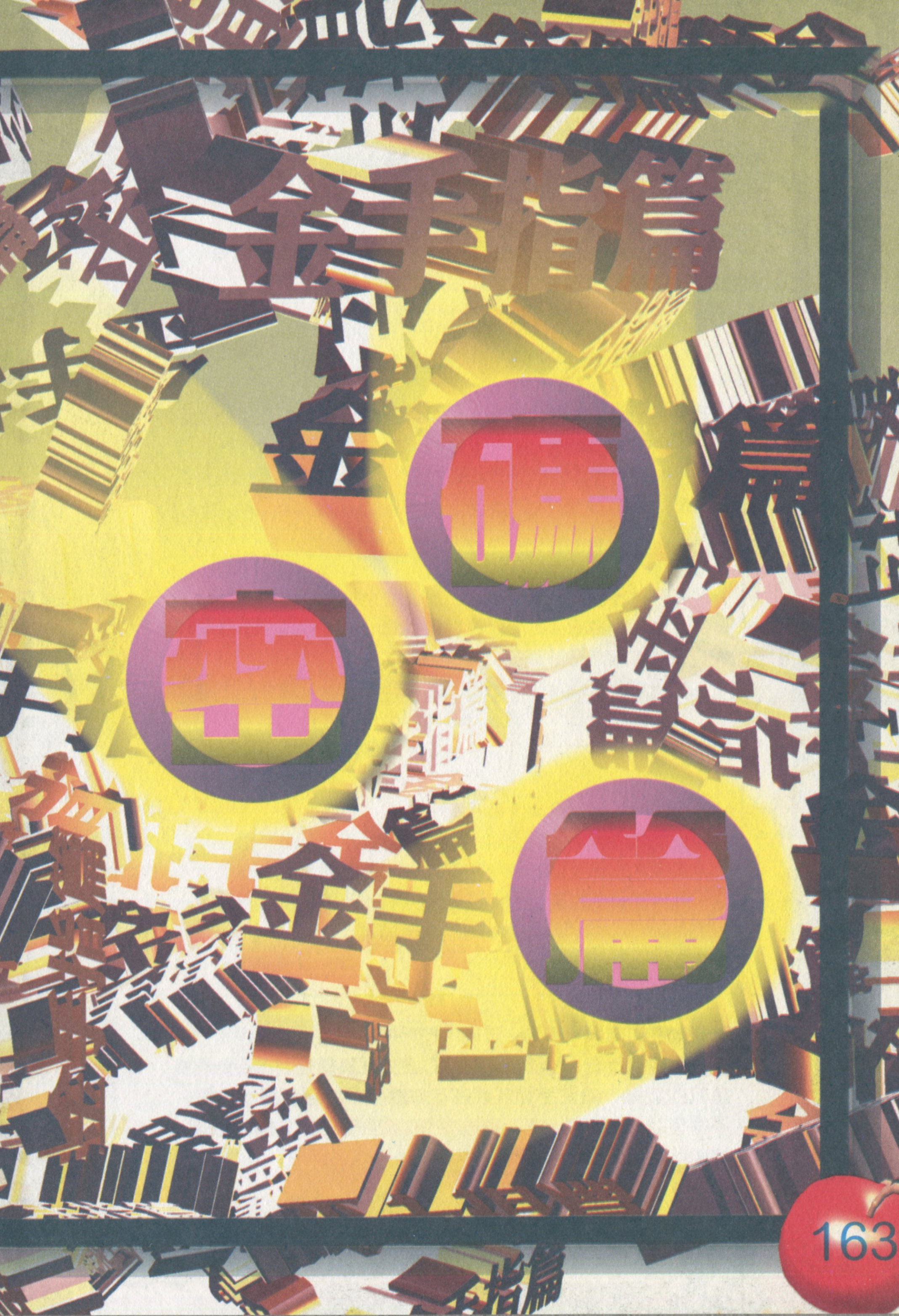




角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１


金
手
指


金手指篇
秘
笈
篇

對應角色 金手指密碼

※玩家若想要輸入任何金手指請先參考所需的密碼功能後再進行輸入。

●密碼使用的訣竅就是最好在使用過後遊戲記錄完畢就重新開機關閉，減少當機的機會●

※金手指密碼中的●●或◎◎代表的便是寶物或劍術技巧、法術、道具種類的號碼，請參考後續的金手指圖表中的寶物、道具、等等編號號碼後挑選喜歡的項目，必須注意編號號碼對應的密碼位置：

武器就要輸入在第一～第四順位角色的第一或第二樣武器密碼位置上、例如您的戰鬥角色位置第一人（角色狀態畫面看到的第一人）想要裝備木刀：

先從書後圖表當中找出木刀的對應密碼　　為ＦＦ１０

然後再將ＦＦ１０輸入對應到到第一順位角色裝備的第一樣武器密碼８０１Ｆ４Ｄ９４的ＦＦ●●位置當中、

因此密碼便是８０１Ｆ４Ｄ９４　ＦＦ１０

其中ＦＦ代表武器使用限制次數、●●則代表武器種類。０１則代表術或技要注意必須經過一次戰鬥後密碼才有效！

●要注意必須經過一次戰鬥後密碼才有效！！●

※其他例如防具、寶物、法術、技巧的密碼輸入方式也是依照上述類似的方法，密碼輸入之所以會如此麻煩是因本遊戲程式撰寫的關係，***為使密碼效果在本遊戲中保持穩定避免當機***，不得不以第一順位～第四順位戰鬥位置對應的方式編寫密碼，稍有不便之處請玩家見諒！

對應角色 金手指密碼

※下列的密碼功能為對應戰鬥中四位角色的各項能力需注意的是密碼開頭為英文數字（黃色背景部分）輸入時必須依照順序※

第一順位戰鬥位置的角色	801F4D28	03E7	體力現在值HP999（可以改至9999）
	801F4D2C	03E7	體力極大值HP999（可以改至9999）
	801F4D30	03E7	生命力現在值（回復體力用）LP999
	801F4D32	03E7	生命力極大值（回復體力用）LP999
	801F4D38	03E7	技巧能量現在值（發揮劍技用）WP999
	801F4D3A	03E7	技巧能量極大值（發揮劍技用）WP999
	801F4D44	03E7	法術力現在值（施術用）JP999
	801F4D46	03E7	法術力極大值（施術用）JP999（可免）
	B0070002	00000000	戰鬥一次後所有戰鬥技巧等級99
	801F4D74	6363	

第二順位戰鬥位置的角色	801F4F18	03E7	體力現在值HP999（可以改至9999）
	801F4F1C	03E7	體力極大值HP999（可以改至9999）
	801F4F20	03E7	生命力現在值（回復體力用）LP999
	801F4F22	03E7	生命力極大值（回復體力用）LP999
	801F4F28	03E7	技巧能量現在值（發揮劍技用）WP999
	801F4F2A	03E7	技巧能量極大值（發揮劍技用）WP999
	801F4F34	03E7	法術力現在值（施術用）JP999
	801F4F36	03E7	法術力極大值（施術用）JP999（可免）
	B0070002	00000000	戰鬥一次後所有戰鬥技巧等級99
	801F4F64	6363	

第三順位戰鬥位置的角色	801F5108	03E7	體力現在值HP999（可以改至9999）
	801F510C	03E7	體力極大值HP999（可以改至9999）
	801F5110	03E7	生命力現在值（回復體力用）LP999
	801F5112	03E7	生命力極大值（回復體力用）LP999
	801F5118	03E7	技巧能量現在值（發揮劍技用）WP999
	801F511A	03E7	技巧能量極大值（發揮劍技用）WP999
	801F5124	03E7	法術力現在值（施術用）JP999
	801F5126	03E7	法術力極大值（施術用）JP999（可免）
	B0070002	00000000	戰鬥一次後所有戰鬥技巧等級99
	801F5154	6363	

對應角色 金手指密碼

第四順位戰鬥位置的角色	801F52F8	03E7	體力現在值HP999（可以改至9999）
	801F52FC	03E7	體力極大值HP999（可以改至9999）
	801F5300	03E7	生命力現在值（回復體力用）LP999
	801F5302	03E7	生命力極大值（回復體力用）LP999
	801F5308	03E7	技巧能量現在值（發揮劍技用）WP999
	801F530A	03E7	技巧能量極大值（發揮劍技用）WP999
	801F5314	03E7	法術力現在值（施術用）JP999
	801F5316	03E7	法術力極大值（施術用）JP999（可免）
	B0070002 801F5344	00000000 6363	戰鬥一次後所有戰鬥技巧等級99

※下列的密碼功能為新型密碼(老實說應該每個金手指卡都可以輸入才對)，對應戰鬥中四位角色的各項能力需注意密碼開頭為英文數字（黃色背景部分）輸入時必須依照順序※

改良型金手指專用密碼	B00401F0 801F4D28	00000000 03E7	戰鬥隊伍中四位角色的HP現在值為999（可以改至9999）
	B00401F0 801F4D2C	00000000 03E7	戰鬥隊伍中四位角色的HP極大值為999（可以改至9999）
	B00401F0 901F4D30	00000000 03E703E7	戰鬥隊伍中四位角色的LP現在值、極大值皆為999（戰鬥中有效）
	B00401F0 901F4D32	00000000 03E703E7	戰鬥隊伍中四位角色的WP現在值、極大值皆為999（戰鬥中有效）
	B00401F8 901F4D44	00000000 03E703E7	戰鬥隊伍中四位角色的JP現在值、極大值皆為999（戰鬥中有效）
	B0070002 801F4D74	00000000 6363	經過一次戰鬥後第一順位角色所有戰鬥技巧等級99
	B0070002 801F4F64	00000000 6363	經過一次戰鬥後第二順位角色所有戰鬥技巧等級99
	B0070002 801F5154	00000000 6363	經過一次戰鬥後第三順位角色所有戰鬥技巧等級99
	B0070002 801F5344	00000000 6363	經過一次戰鬥後第四順位角色所有戰鬥技巧等級99

※下頁的密碼功能為對應戰鬥中四位角色的裝備或劍技法術※

對應角色 金手指密碼

此欄密碼經過一次戰鬥後才會有效

第一順位角色裝備	801F4D94	FF●●	第一位戰鬥角色所裝備的第一樣武器
	801F4D96	FF●●	第一位戰鬥角色所裝備的第二樣武器
	801F4D98	FF●●	第一位戰鬥角色所裝備的第一樣防具
	801F4D9A	FF●●	第一位戰鬥角色所裝備的第二樣防具
	801F4D9C	FF●●	第一位戰鬥角色所裝備的第三樣防具
	801F4D9E	FF●●	第一位戰鬥角色所裝備的第四樣防具
	801F4DC4	01◎◎	第一位戰鬥角色所裝備的第一項劍技或法術
	801F4DC6	01◎◎	第一位戰鬥角色所裝備的第二項劍技或法術
	801F4DC8	01◎◎	第一位戰鬥角色所裝備的第三項劍技或法術
	801F4DCA	01◎◎	第一位戰鬥角色所裝備的第四項劍技或法術
	801F4DCC	01◎◎	第一位戰鬥角色所裝備的第五項劍技或法術
	801F4DCE	01◎◎	第一位戰鬥角色所裝備的第六項劍技或法術
	801F4DD0	01◎◎	第一位戰鬥角色所裝備的第七項劍技或法術
	801F4DD2	01◎◎	第一位戰鬥角色所裝備的第八項劍技或法術

此欄密碼經過一次戰鬥後才會有效

第二順位角色裝備	801F4F84	FF●●	第二位戰鬥角色所裝備的第一樣武器
	801F4F86	FF●●	第二位戰鬥角色所裝備的第二樣武器
	801F4F88	FF●●	第二位戰鬥角色所裝備的第一樣防具
	801F4F8A	FF●●	第二位戰鬥角色所裝備的第二樣防具
	801F4F8C	FF●●	第二位戰鬥角色所裝備的第三樣防具
	801F4F8E	FF●●	第二位戰鬥角色所裝備的第四樣防具
	801F4FB4	01◎◎	第二位戰鬥角色所裝備的第一項劍技或法術
	801F4FB6	01◎◎	第二位戰鬥角色所裝備的第二項劍技或法術
	801F4FB8	01◎◎	第二位戰鬥角色所裝備的第三項劍技或法術
	801F4FBA	01◎◎	第二位戰鬥角色所裝備的第四項劍技或法術
	801F4FBC	01◎◎	第二位戰鬥角色所裝備的第五項劍技或法術
	801F4FBE	01◎◎	第二位戰鬥角色所裝備的第六項劍技或法術
	801F4FC0	01◎◎	第二位戰鬥角色所裝備的第七項劍技或法術
	801F4FC2	01◎◎	第二位戰鬥角色所裝備的第八項劍技或法術

此欄密碼經過一次戰鬥後才會有效

第三順位角色裝備	801F5174	FF●●	第三位戰鬥角色所裝備的第一樣武器
	801F5176	FF●●	第三位戰鬥角色所裝備的第二樣武器
	801F5178	FF●●	第三位戰鬥角色所裝備的第一樣防具
	801F517A	FF●●	第三位戰鬥角色所裝備的第二樣防具
	801F517C	FF●●	第三位戰鬥角色所裝備的第三樣防具
	801F517E	FF●●	第三位戰鬥角色所裝備的第四樣防具
	801F51A4	01◎◎	第三位戰鬥角色所裝備的第一項劍技或法術
	801F51A6	01◎◎	第三位戰鬥角色所裝備的第二項劍技或法術
	801F51A8	01◎◎	第三位戰鬥角色所裝備的第三項劍技或法術
	801F51AA	01◎◎	第三位戰鬥角色所裝備的第四項劍技或法術
	801F51AC	01◎◎	第三位戰鬥角色所裝備的第五項劍技或法術
	801F51AE	01◎◎	第三位戰鬥角色所裝備的第六項劍技或法術
	801F51B0	01◎◎	第三位戰鬥角色所裝備的第七項劍技或法術
	801F51B2	01◎◎	第三位戰鬥角色所裝備的第八項劍技或法術

金手指密碼

角色扮演 RPG遊戲
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

金手指密碼

	此欄密碼經過一次戰鬥後才會有效		
第四順位角色裝備	801F5364	FF●●	第四位戰鬥角色所裝備的第一樣武器
	801F5366	FF●●	第四位戰鬥角色所裝備的第二樣武器
	801F5368	FF●●	第四位戰鬥角色所裝備的第一樣防具
	801F536A	FF●●	第四位戰鬥角色所裝備的第二樣防具
	801F536C	FF●●	第四位戰鬥角色所裝備的第三樣防具
	801F536E	FF●●	第四位戰鬥角色所裝備的第四樣防具
	801F5394	01◎◎	第四位戰鬥角色所裝備的第一項劍技或法術
	801F5396	01◎◎	第四位戰鬥角色所裝備的第二項劍技或法術
	801F5398	01◎◎	第四位戰鬥角色所裝備的第三項劍技或法術
	801F539A	01◎◎	第四位戰鬥角色所裝備的第四項劍技或法術
	801F539C	01◎◎	第四位戰鬥角色所裝備的第五項劍技或法術
	801F539E	01◎◎	第四位戰鬥角色所裝備的第六項劍技或法術
	801F53A0	01◎◎	第四位戰鬥角色所裝備的第七項劍技或法術
	801F53A2	01◎◎	第四位戰鬥角色所裝備的第八項劍技或法術

其餘頗為重要的金手指密碼	D01F1C50	0108	戰鬥中按下選擇鈕＋R1鍵呼叫出戰鬥妥協指令（先按攻擊再取消即可看到指令出現）
	801F9ED0	0005（1～8）	
	D001883C	0120	按下選擇鈕＋R2可將畫面上所有的小敵人消除（切換畫面敵人會再出現、未切換而遇頭目時則會當機）
	8001308C	0001	
	800107F8	FFFF	ウィリアム ナイツ威爾篇（密碼）
	800103D4	FFFF	CR貨幣與チップ晶片數65535
	80010638	FFFF	ギュスターヴ喬斯特潘篇
	800103D4	FFFF	CR貨幣與チップ晶片數65535
	D001883C	0120	原野畫面按下選擇鈕＋圈鈕便擁有其他夥伴2位夥伴密碼請對照下列角色密碼表
	80010010	※※？？	
	D001883C	0120	原野畫面按下選擇鈕＋圈鈕便擁有其他夥伴2位夥伴密碼請對照下列角色密碼表
	80010012	※※？？	

00	ネーベルスタン	奈貝洛斯特、寬闊城將軍、角色夥伴之一。
01	シルマール	席魯梅爾、納諾國出身的一位術士。
02	ナルセス	納爾塞斯、角色夥伴之一。
03	ニーナ	妮娜、威爾的養育者。
04	ラベール	女突擊隊員夥伴菈貝爾。
05	ギュスターヴ	遊戲主角喬斯特潘。
06	ケルヴィン	凱文、亞迪國伯爵、也是喬斯特潘的摯友。
07	タイラー	泰拉、角色夥伴之一。
08	コーデリア	戈德莉雅、角色夥伴之一。
09	ウィリアム・ナイツ	遊戲主角之一、追寶者威爾。
0A	ディアナ	蒂雅娜、威爾的老婆。
0B	ヨハン	尤翰恩、角色夥伴之一。
0C	ヴァンアブール	班雅布爾、角色夥伴之一。
0D	ユリア	尤莉雅、角色夥伴之一。
0E	エレノア	艾蕾諾雅、樹海探查領隊。
0F	レイモン	雷蒙、角色夥伴之一。
10	サルゴン	沙魯戈恩、角色夥伴之一。
11	リッチ・ナイツ	理查，威爾的兒子。
12	バトリック	巴特里克、角色夥伴之一。
13	グスタフ	古斯塔夫、羅貝魯特的好朋友。
14	ミーティア	米提雅、角色夥伴之一。
15	ロベルト	羅貝魯特、協助吉尼的夥伴。
16	ブルミエール	布魯咪耶爾、角色夥伴之一。
17	ジニー・ナイツ	吉妮、理查的女兒。
18	ワッツ	瓦姿、角色夥伴之一。
19	グレタ	葛雷塔、角色夥伴之一。

↑此一編號便是使角色加入的密碼　？？※※各代表一位角色

※左欄←中的密碼功能有可能會造成遊戲途中當機的情況、尤其是讓敵人不見的密碼、最好確定頭目級敵角色不在同一個區域中再使用。

※下頁開始便是代表寶物、劍技、法術、等裝備的◎◎或●●的密碼對應圖表。玩家想要裝備哪些裝備就請自行挑選吧！
●有些劍技或武器密碼功能輸入後將會使劇情受到影響，所以玩家在輸入一些特殊的裝備或技巧時請多注意劇情變化！若不想劇情受到影響最好不要輸入太特別的東西。

角色扮演
RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

對應角色　金手指密碼

密碼	技巧或術名稱	WPJP消耗	威力	技巧或術屬性及備註
0101	カウンター	0	10	劍技、以手中的劍接下敵人的攻擊
0102	ディフレクト	0	0	劍技、以手中的劍接下敵人的攻擊
0103	斧カウンター	0	0	劍技、以手中的斧接下敵人的攻擊
0104	フロック	0	0	杖技、以手中的杖接下敵人的攻擊
0105	風車	0	0	槍技、以手中的槍接下敵人的攻擊
0106	反應射擊	0	10	弓技、以手中的弓接下敵人的攻擊
0107				
0108	正拳	2	9	體術
0109	裏拳	3	15	迴避不能體術、用此技單挑可組不少奧義
010A	桐抜き	3	21	體術
010B	熊掌打	4	24	體術
010C	ボコボコ	4	27	體術、相當容易出現連攜的攻擊方式
010D	鬼走り	4	32	體術、攻擊一直線上的敵人
010E	爆碎鐵拳	4	35	體術
010F	ハートブレイク	5	38	體術、麻痺效果
0110	アームハンマー	5	45	體術
0111	キックラッシュ	5	49	體術
0112	コークスクリュー	6	51	體術
0113	蹴上がり	5	54	體術
0114	三角蹴り	6	57	體術、迴避不可
0115	あびせ倒し	8	60	體術
0116	キッチンシンク	6	62	體術
0117				
0118	ローリンサンダー	9	64	體術
0119	呼び戻し	9	72	體術
011A	瀧登り	10	79	體術
011B	三龍旋	10	85	體術
011C	カムイ	10	90	體術、削減自己的體力來攻擊對手
011D	斷滅	10	99	體術
011E				
011F				
0120	切り返し	2	21	劍技、單挑時常可搭配出可怕的多段技巧
0121	十字斬り	3	25	劍技、對不死系敵人有特效
0122	追突劍	3	27	劍技
0123	擴い拔け	3	33	劍技
0124	スマッシュ	4	37	劍技、命中率低但連攜時威力極大的技巧
0125				
0126	かすみ二段	3	34	劍技
0127	ファイナルレター	6	39	劍技、一擊必殺！
0128	デッドエンド	7	42	劍技、一擊必殺！
0129	なで斬り	4	44	劍技
012A	クロスブレイク	5	46	劍技
012B	みじん斬り	5	49	劍技
012C	龍尾返し	5	50	劍技
012D	かぶと割り	6	52	劍技、ビートル效果
012E	天地二段	6	55	劍技、使敵後續動作停止（此回合不動）
012F	逆風の太刀	7	59	劍技

※技或術註明為合成術時、則表示必須裝備有所需屬性的防具、武器或道具才可使用。如『燒殺』便需要裝備有樹、樹、炎、石四種屬性的配備才能使用此項技巧，光是學會燒殺技術還是不能使用。戰鬥單挑時則必須以樹↓樹↓炎↓石攻擊連攜成功才行。

金手指密碼

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

對應角色 金手指密碼

密碼	技巧或術名稱	WPJP消耗	威力	技巧或術屬性及備註
0130	ブルクラッシユ	8	63	劍技
0131				
0132				
0133				
0134	殘像劍	7	55	劍技、敵全體攻擊
0135	無拍子	8	66	劍技、對植物系有特效
0136	劍風閃	9	71	劍技、攻擊一直線上的敵人
0137	ベアクラッシュ	10	80	劍技
0138	マルチウェイ	13	88	劍技
0139	雷雲劍	7	44	劍技
013A				
013B				
013C				
013D				
013E				
013F				
0140	トマホーク	2	17	斧技
0141	かかと切り	2	19	斧技、有使敵人速度下降的效果
0142	ハイパーヒハンマー	3	24	斧技、有使敵人速度下降的效果
0143	大木斷	4	27	斧技、對植物系的敵人有特效
0144	一人時間差	3	34	斧技、迴避不能攻擊
0145	アクセルターン	4	40	斧技、對骨系有特效
0146	大強擊	5	44	斧技
0147	夜叉橫斷	4	49	斧技
0148	スカルクラッシュ	4	40	斧技、對植物系有特效、使敵術攻擊力下降
0149	スカイドライヴ	6	60	斧技
014A	ヨーヨー	7	55	斧技
014B	車輪擊	5	61	斧技
014C	高速ナブラ	8	70	斧技
014D	スカイランデヴ	9	73	斧技
014E	マキ割りトルネード	12	91	斧技、對植物系有特效
014F				
0150	回し打ち	2	10	杖技、對植物系有特效
0151	ハートビート	3	14	杖技、麻痺效果
0152				
0153				
0154	海老殺し	4	28	杖技、對蟹蝦有特效
0155	骨碎き	4	31	杖技、對骨系敵有特效、使敵攻擊力下降
0156	腦天直擊	4	34	杖技
0157	どら鳴らし	6	42	杖技
0158	痛打	5	45	杖技
0159				
015A	削岩擊	7	50	杖技、岩系有特效
015B	かめごうら割り	10	61	杖技、盾牌防禦不可
015C	グランドスラム	8	74	杖技
015D	からすとうさぎ	14	77	杖技、一擊必殺！
015E				

※技或術註明為合成術時、則表示必須裝備有所需屬性的防具、武器或道具才可使用。如『燒殺』便需要裝備有樹、樹、炎、石四種屬性的配備才能使用此項技巧，光是學會燒殺技術還是不能使用。戰鬥單挑時則必須以樹↓樹↓炎↓石攻擊連攜成功才行。

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

對應角色 金手指密碼

※技或術註明為合成術時、則表示必須裝備有所需屬性的防具、武器或道具才可使用。如『燒殺』便需要裝備有樹、樹、炎、石四種屬性的配備才能使用此項技巧，光是學會燒殺技術還是不能使用。戰鬥單挑時則必須以樹↓樹↓炎↓石攻擊連攜成功才行。

密碼	技巧或術名稱	WPJP消耗	威力	技巧或術屬性及備註
015F				
0160	擴い突き	2	18	槍技
0161	二段突き	4	22	槍技
0162	草伏せ	2	27	槍技、對植物系敵有特效、使敵人動作停止
0163	チャージ	3	32	槍技、低技巧消費卻有高攻擊威力的技巧
0164	くし刺し	4	36	槍技、連攜性能頗高的技巧
0165	高波返し	5	43	槍技
0166	スウィング	5	47	槍技、敵動作停止效果
0167	腦削り	4	51	槍技
0168	エイミング	5	55	槍技
0169	スカッシュ	6	57	槍技
016A	光の腕	8	63	槍技、迴避不能攻擊
016B	極樂連術	10	65	槍技
016C	活殺獸神術	9	69	槍技
016D	蓮華術	12	80	槍技
016E	無雙三段	14	88	槍技
016F				
0170	狙い射ち	3	18	弓技
0171	でたらめ矢	2	12	弓技、敵全體攻擊、頗容易出現連攜的技巧
0172	影い射ち	4	0	弓技
0173	アローレイン	4	32	弓技、敵全體攻擊、連攜不可的技巧
0174	イド・ブレイク	5	36	弓技、有使敵術攻擊力下降的效果
0175	サイドワインダー	4	44	弓技、敵全體攻擊
0176	影矢	6	49	弓技、一擊必殺
0177	針千本	6	52	弓技
0178	連射	7	55	弓技
0179	瞬速の矢	7	64	弓技
017A	水晶のピラミッド	9	84	弓技、擁有一擊必殺的效果
017B				
017C				
017D				
017E				
017F				
0180	ニードルショット	4	36	樹石合成術
0181	ブッシュファイア	6	28	樹術、區域範圍攻擊
0182	生命の水	5	※	水術、體力回復
0183	ウッドストック	5	32	術獸合成術
0184	スリープ	5	0	樹樹炎合成術、使區域之敵睡眠
0185	風と樹のうた	8	精神	樹音術合成樹、敵全體精神攻擊
0186	木の實で大回復	2	0	???
0187	ニードルバースト	10	42	樹石合成術
0188	デルタ。ペトラ	6	50	石樹術合成術，石化效果、區域攻擊
0189	マグマプロ-ジョンみ	5	38	石炎術，區域攻擊
018A	ウォーターハンマー	5	20	石水術、精神效果攻擊
018B	ガードビースト	9	0	石術、石石獸合成術
018C	ロックアーマー	4	0	石石石合成術，防具強度上升
018D				

金手指密碼

對應角色 金手指密碼

密碼	技巧或術名稱	WPJP消耗	威力	技巧或術屬性及備註
018E				
018F				
0190	生命息吹	4	0	回復術，炎樹合成術，活力異常狀態回復
0191	フレイムナーガ	4	40	炎獸合成樹，區域攻擊。カエム特效
0192	ファイアストーム	8	66	炎樹系合成術
0193	燒殺	10	75	炎炎樹石合成術，一擊必殺效果
0194	魂之歌	16	0	炎獸因系合成術味方全員強化
0195				
0196				
0197				
0198	毒音波	5	44	水音系合成術毒效果
0199	アクアバイパー	4	18	水獸合成術，區域攻擊。對青蛙系敵人特效
019A	召雷	7	60	木木音合成術
019B	バーマネンス	8	0	木水石樹合成術對象能力，狀態時間停止
019C	天雷	9	70	木水音樹合成術
019D	暗殺術。蛇	4	13	毒效果。青蛙系敵人特效
019E	アート158	1	1	樹術
019F	アート159	1	1	樹術
01A0	ソニックバーナー	6	21	音炎系合成術、區域攻擊
01A1	スポイルウェイヴ	3	0	音水系合成術、區域內敵靈感下降
01A2	音之聖域	4	0	音石合成術，術防禦強化
01A3	石之記億	7	0	音音石 合成術。石化效果
01A4	清歌	11	60	音樹獸系合成術，對不死系特效
01A5				
01A6				
01A7				
01A8	マインドスケープ	3	0	獸樹系合成術，味方全員反應上升
01A9	ハウリングヘヴン	5	32	獸音系合成術
01AA	リヴァイヴァ	9	0	獸獸炎炎合成術，寄宿有復活的力量
01AB	アベルセルク	3	0	獸獸獸合成術，提高戰意使攻擊力上升
01AC	生命力強化	3	0	獸獸合成術，每回合 HP 回復
01AD				
01AE				
01AF				
01B0	コメットフォール	8	51	石術
01B1	メガボルト	12	77	石術、全體攻擊
01B2	アストラルステア	5	0	樹術
01B3	スクライムネット	8	0	樹術
01B4	アスライムネット	3	0	樹術
01B5	ベーリダンス	1	0	樹術
01B6	ミスティックダンス	1	0	樹術
01B7	ラズベリーダンス	1	0	樹術
01B8	ストロベリーダンス	1	0	樹術
01B9	森之真理	2	0	樹術
01BA				
01BB				
01BC				

※技或術註明為合成術時、則表示必須裝備有所需屬性的防具、武器或道具才可使用。如『燒殺』便需要裝備有樹、樹、炎、石四種屬性的配備才能使用此項技巧，光是學會燒殺技術還是不能使用。戰鬥單挑時則必須以樹↓樹↓炎↓石攻擊連攜成功才行。

金手指密碼

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

對應角色 金手指密碼

※技或術註明為合成術時、則表示必須裝備有所需屬性的防具、武器或道具才可使用。如『燒殺』便需要裝備有樹、樹、炎、石四種屬性的配備才能使用此項技巧，光是學會燒殺技術還是不能使用。戰鬥單挑時則必須以樹↓樹↓炎↓石攻擊連攜成功才行。

密碼	技巧或術名稱	WPJP消耗	威力	技巧或術屬性及備註
01BD				
01BE				
01BF				
01C0				
01C1				
01C2				
01C3				
01C4	烈封劍	7	74	樹術技，範圍攻擊
01C5	疾封劍	10	94	劍技
01C6	雷雲劍	6	50	水術技－劍技
01C7				
01C8				
01C9	火炎車	5	45	炎術技
01CA	アート202	1	1	樹術
01CB	疾風打	7	74	樹術技
01CC	アート204	1	1	樹術
01CD	ミヅチ	6	72	水術技、カエル特效
01CE	雙龍破	9	90	???
01CF	アルダーストライク	15	99	???
01D0	アート208	1	1	樹術、
01D1	バードハンティング	2	31	炎術技
01D2	毒矢	4	25	水術技
01D3	死矢	4	42	樹炎術技，一擊必殺
01D4	光矢	7	51	炎術技
01D5	ウインドブレーカー	8	60	樹術技
01D6	イヅナ	9	66	獸術技
01D7	ゴッドバード	9	33	炎術技，實行者HP回復
01D8				
01D9				
01DA				
01DB				
01DC	樹氣掌	1	20	以充滿樹之力的拳頭攻擊對方
01DD	石之拳	1	20	以充滿石之力的拳頭攻擊對方
01DE	炎パンチ	1	30	以充滿炎之力的拳頭攻擊對方
01DF	音波掌	1	20	以充滿音之力的拳頭攻擊對方
01E0	樹烈斬	2	20	以充滿樹之力的武器攻擊對方
01E1	石之劍	2	20	以充滿石之力的武器攻擊對方
01E2	炎之太刀	2	30	以充滿炎之力的武器攻擊對方
01E3	音波劍	2	20	劍術、單方向區域攻擊
01E4	樹斧斬	2	20	以充滿樹之力的武器攻擊對方
01E5	石斧斬	2	20	以充滿石之力的武器攻擊對方
01E6	炎でまっぷたつ	2	30	以充滿炎之力的武器攻擊對方
01E7	音斬	2	20	以充滿音之力的武器攻擊對方
01E8	樹打	2	20	以充滿樹之力的武器攻擊對方
01E9	石擊	2	20	以充滿石之力的武器攻擊對方
01EA	炎之一打	2	30	以充滿炎之力的武器攻擊對方
01EB	音波擊	2	20	以充滿音之力的武器攻擊對方

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

對應角色 金手指密碼

密碼	技巧或術名稱	WPJP消耗	威力	技巧或術屬性及備註
01EC	綠之牙	2	20	用樹之力去攻擊敵人
01ED	石突	2	20	用石 之力去攻擊敵人
01EE	火炎龍	2	30	用炎之力去攻擊敵人
01EF	妙音衝	2	20	用音之力去攻擊敵人
01F0	樹木之矢	2	20	用樹之力去攻擊敵人
01F1	石彈	2	20	用石之力去攻擊敵人
01F2	火矢	2	30	用炎之力去攻擊敵人
01F3	音波彈	2	20	用音之力去攻擊敵人
01F4	アローレイン	1	1	樹術
01F5				
01F6				
01F7				
01F8				
01F9				
01FA				
01FB				
01FC				
01FD				
01FE				

※技或術註明為合成術時、則表示必須裝備有所需屬性的防具、武器或道具才可使用。如『燒殺』便需要裝備有樹、樹、炎、石四種屬性的配備才能使用此項技巧，光是學會燒殺技術還是不能使用。戰鬥單挑時則必須以樹↓樹↓炎↓石攻擊連攜成功才行。

※下頁開始便是代表寶物、防具、等裝備金手指密碼位置的◎◎或●●的密碼對應圖表。玩家想要裝備哪些裝備就請自行窕選吧！

●有些防具或裝備密碼功能輸入後將會使劇情受到影響，所以玩家在輸入一些特殊的裝備或防具時請多注意劇情變化！若不想劇情受到影響最好不要輸入太特別的東西。

對應角色 金手指密碼

密碼	技巧或術名稱	WPJP消耗	威力	技巧或術屬性及備註
FF01	小枝			樹屬性的工具
FF02	キノコ			樹屬性的工具
FF03	名もなき花			樹屬性的工具
FF04	洞窟的岩壁			石屬性的道具
FF05	石床			石屬性的道具
FF06	荒野之沙			?屬性道具
FF07	岩肌			?屬性道具
FF08	水たまり			?屬性道具
FF09	雪と氷			?屬性道具
FF0A	潮風			?屬性道具
FF0B	立ちこめる			?屬性道具
FF0C	樹木之根			?屬性道具
FF0D	火之粉			?屬性道具
FF0E				
FF0F				
FF10	木刀	刀劍武器	4	JP＋5、樹木屬性器具
FF11	ストーンナイフ	刀劍武器	5	JP＋5、石屬性刀具
FF12	牙の短劍	刀劍武器	7	JP＋5、獸屬性刀具
FF13	炎のロッド	刀劍武器	12	JP＋5、火炎屬性刀具
FF14	風神	刀劍武器	18	JP＋10、樹木屬性器具
FF15	雷神	刀劍武器	18	JP＋10、水屬性器具
FF16	獸骨之短劍	刀劍武器	12	JP＋5、能發揮獸之術的【QUVELL】武具
FF17	スクリーマー	刀劍武器	27	JP＋5、音屬性器具
FF18	大木刀	刀劍武器	21	JP＋5、樹木屬性器具
FF19	アイテム25	刀劍武器	21	JP＋10、樹木屬性器具
FF1A	アイテム26	刀劍武器	23	JP＋5、樹木屬性器具
FF1B	アイテム27	刀劍武器	24	JP＋5、樹木屬性器具
FF1C	炎之劍	刀劍武器	30	JP＋30、炎屬性器具、回＋3
FF1D	ヴァレリアハート	刀劍武器	53	JP＋5、樹木屬性器具
FF1E	クリス、アカラベスト	刀劍武器	4	JP＋10、未解明クヴェル術源道具、回＋1
FF1F	ファイアブランド	刀劍武器	30	JP＋30、回＋3、炎屬性器具
FF20	石斧	斧器武具	7	JP＋5、石屬性刀具
FF21	フリントアクス	斧器武具	9	JP＋5、火炎屬性刀具
FF22	ハンマーヘッド	斧器武具	15	JP＋5、石屬性刀具
FF23	水樹之斧	斧器武具	19	JP＋5、水屬性器具
FF24	バーサーカ斧	斧器武具	24	JP＋5、石屬性武具
FF25	黑曜石の斧	斧器武具	31	JP＋5、石屬性刀具
FF26	ホークウインド	斧器武具	48	JP＋5、獸屬性武具
FF27	ゴールデンアクス	斧器武具	20	金屬製品使術效果降低
FF28	若木之杖	杖系武器	3	JP＋5、樹木屬性器具
FF29	かしの杖	杖系武器	3	JP＋10、樹木屬性器具
FF2A	ひいらぎの杖	杖系武器	4	JP＋10、樹木屬性器具
FF2B	雙蛇の杖	杖系武器	10	JP＋10、回＋1、獸屬性器具
FF2C	冰晶之杖	杖系武器	16	JP＋10、水屬性器具
FF2D	銀環の杖	杖系武器	23	JP＋10、音屬性器具
FF2E	砂龍之杖	杖系武器	27	JP＋10、石屬性器具
FF2F	ハードロック	杖系武器	49	JP＋5、石屬性器具

※道具或武器功能中註明：術＋?、技＋?、回＋?、等功能各是代表裝備後可以提昇wp或jp的極大值以及戰鬥中每回合可以回復技力或術力的數值※

金手指密碼

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

對應角色 金手指密碼

密碼	道具防武具名稱	樣式	攻防	其他功能及備註
FF30	リムストックス	杖棍系武具	40	JP＋10、獸屬性器具
FF31	ブリムスラーヴス	杖棍系武具	30	JP＋30、回＋1、未解明クヴェル術源道具
FF32	木槍	槍棍系武具	6	JP＋5、樹屬性器具
FF33	靈樹の槍	槍棍系武具	9	JP＋5、樹木屬性器具
FF34	さんごの槍	槍棍系武具	11	JP＋5、水屬性武具
FF35	古木之槍	槍棍系武具	15	JP＋5、石屬性刀具
FF36	アンテニースピア	槍棍系武具	17	JP＋5、獸屬性器具
FF37	海獸の角	槍棍系武具	22	JP＋5、獸屬性器具
FF38	バブラシュカ	槍棍武器	43	JP＋5、樹木屬性器具
FF39	金崗石之槍	槍棍系武器	32	JP＋5、石屬性器具
FF3A	邪龍ウロボロス	槍棍系武器	55	JP＋10、水屬性器具
FF3B	冰之槍	槍棍系武器	25	JP＋20、回＋1、水屬性器具
FF3C	獵人之弓	弓系武器	7	JP＋5、炎屬性武具
FF3D	レンジャーボウ	弓系武器	11	JP＋5、樹木屬性器具
FF3E	ビットスパイダー	弓系武器	14	JP＋5、水屬性器具
FF3F	靜弦之弓	弓系武器	19	JP＋5、音屬性器具
FF40	エルダーボウ	弓系系武具	26	JP＋10、獸屬性器具
FF41	藤娘	弓系武具	47	JP＋10、獸屬性器具
FF42	のばらの弓	弓系武具	34	JP＋10、金屬製武器
FF43	舞姬	弓系武具	41	JP＋5、獸屬性器具
FF44				
FF45	精靈王リラ	弓系武具	36	JP＋20、回＋1、クヴェル術源道具
FF46	手製的短劍	金屬系武具	12	JP－50、金屬製武器、回－3
FF47	スクリーマー	金屬系武具	27	JP＋5、音屬性器具
FF48	ギュスターヴの劍	金屬系武具	29	JP－55、金屬製武器
FF49	丙子憩林劍	金屬系武具	70	JP－50、回－3、金屬製武器
FF4A	鋼之長劍	金屬系武具	33	JP－20、回－3、金屬製武器
FF4B	鋼之槍	金屬系武具	35	JP－20、回－3、金屬製武器
FF4C	剛弓	金屬系武具	5	JP－20、回－3、金屬製武器
FF4D	鋼之短劍	金屬系武具	15	JP－20、回－3、金屬製武器
FF4E	ゴッドハント	金屬系武具	5	金屬製武器
FF4F	カイザーナックル	金屬系武具	5	金屬製武器
FF50	聖騎士之劍	金屬系武具	50	JP－30、回－3、金屬製武器
FF51	聖騎士之槍	金屬系武具	54	JP－30、回－3、金屬製武器
FF52	聖騎士之弓	金屬系武具	56	JP－30、回－3、金屬製武器
FF53	グスタフの劍	金屬系武具	43	JP－40、金屬製武器、回－3
FF54	ギュスターヴ劍	金屬系武具	53	JP－50、金屬製武器、回－3
FF55	ビーストランス	金屬系武具	36	JP＋20、回＋1、獸屬性器具
FF56				
FF57				
FF58	ハバックー	回避器具	8	能夠抵禦物理攻擊的盾
FF59	ハウス盾	回避器具	12	JP＋5、能夠抵禦物理攻擊的盾
FF5A	石片之盾	回避器具	20	JP＋10、能夠抵禦物理攻擊的盾
FF5B	騎士之盾	回避器具	20	能夠抵禦物理攻擊的盾可防冷系
FF5C	溶岩之盾	回避器具	24	JP＋5、能夠抵禦物理攻擊的盾可防冷系
FF5D	冰河之盾た	回避器具	24	JP＋5、能夠抵禦物理攻擊的盾可防炎系
FF5E	武帝之盾	回避器具	30	JP－10、能夠抵禦物理攻擊的盾

※道具或武器功能中註明：術＋?、技＋?、回＋?、等功能各是代表裝備後可以提昇wp或jp的極大值以及戰鬥中每回合可以回復技力或術力的數值※

金手指密碼

角色扮演
RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

對應角色　金手指密碼

※道具或武器功能中註明：術＋？、技＋？、回＋？、等功能各是代表裝備後可以提昇ｗｐ或ｊｐ的極大值以及戰鬥中每回合可以回復技力或術力的數值※

密碼	道具防武具名稱	樣式	攻防	其他功能及備註
ＦＦ５Ｆ	水鏡	回避器具	２０	ＪＰ＋１０、能夠抵禦物理攻擊的盾可防冷系
ＦＦ６０	スーツアーマー	全身防具	２１	ＪＰ－４０、回－３、裝後無法裝備其他防具
ＦＦ６１	フルアーマー	全身防具	２６	ＪＰ－３０、回－３、裝後無法裝備其他防具
ＦＦ６２	レザースーツ	全身防具	１８	裝備後無法再裝備其他防具
ＦＦ６３	フィールドスーツ	全身防具	３４	ＪＰ－３０、回－３、裝後無法裝備其他防具
ＦＦ６４	フォートスーツ	全身防具	４０	ＪＰ－３０、回－３、裝後無法裝備其他防具
ＦＦ６５	ヒドラスーツ	全身防具	２４	裝備後無法再裝備其他防具
ＦＦ６６	裝甲スーツ	全身防具	３０	術力＋２、裝備後無法再裝備其他防具
ＦＦ６７				
ＦＦ６８	術士服	身體防具	４	身體防具、術力＋２
ＦＦ６９	革鎧	身體防具	６	ＪＰ＋５、術力＋１、身體防具
ＦＦ６Ａ	バッデドメイル	身體防具	８	身體防具、術力＋２、ＪＰ＋５
ＦＦ６Ｂ	施術士のローブ	身體防具	８	ＪＰ＋１０、術力＋２、身體防具
ＦＦ６Ｃ	リジッドレザー	身體防具	１０	ＪＰ＋５、術力＋２、身體防具
ＦＦ６Ｄ	リジッドレザー	身體防具	１０	ＪＰ＋５、術力＋２、身體防具
ＦＦ６Ｅ	ワニ革鎧	身體防具	１５	身體防具術力＋１
ＦＦ６Ｆ	獸骨之鎧	身體防具	１７	ＪＰ＋５、術力＋１、身體防具
ＦＦ７０	強化裝甲	身體防具	２０	ＪＰ＋５、術力＋１、身體防具
ＦＦ７１	石甲	身體防具	２２	ＪＰ＋５、術力＋２、身體防具
ＦＦ７２	赤の石鎧	身體防具	２４	ＪＰ＋１０、術力＋２、身體防具
ＦＦ７３	ロブスターメイル	身體防具	２６	ＪＰ＋１０、術力＋２、身體防具、水耐性
ＦＦ７４	セラミックメイル	身體防具	３０	身體防具
ＦＦ７５	黑の石鎧	身體防具	２８	ＪＰ＋５、身體防具
ＦＦ７６				
ＦＦ７７				
ＦＦ７８				
ＦＦ７９				
ＦＦ７Ａ				
ＦＦ７Ｂ				
ＦＦ７Ｃ	シルクトーガ	身體防具	８	ＪＰ＋１０、術力＋２、回＋１、身體防具
ＦＦ７Ｄ	施術士のローブ	身體防具	１０	ＪＰ＋１０、術力＋２、回＋１、身體防具
ＦＦ７Ｅ	湖水のローブ	身體防具	１６	ＪＰ＋１０、術力＋２、回＋１、水屬性器具
ＦＦ７Ｆ	星くずのローブ	身體防具	１８	ＪＰ＋２０、術力＋５、回＋２、麻痺無效
ＦＦ８０	毛皮	身體防具	６	術力＋３、身體防具
ＦＦ８１	ワニ革	身體防具	８	術力＋３、身體防具
ＦＦ８２	柔裝甲	身體防具	８	術力＋１、身體防具
ＦＦ８３	超柔裝甲	身體防具	８	術力＋１、身體防具
ＦＦ８４	炎獸の革	身體防具	１１	術力＋３、身體防具
ＦＦ８５	プロテクター	身體防具	１２	術力＋３、身體防具
ＦＦ８６	スケルトンメイル	身體防具	１３	術力＋３、身體防具
ＦＦ８７	ボーンブレスト	身體防具	１３	術力＋３、身體防具
ＦＦ８８				
ＦＦ８９				
ＦＦ８Ａ				
ＦＦ８Ｂ				
ＦＦ８Ｃ	靈甲冑	身體防具	１７	術力＋５、身體防具
ＦＦ８Ｄ				

金手指密碼

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

對應角色　金手指密碼

密碼	道具防武具名稱	樣式	攻防	其他功能及備註
ＦＦ８Ｅ				
ＦＦ８Ｆ				
ＦＦ９０	鐵の胸當て	身體防具	１８	身體防具、ＪＰ－３０、回－３
ＦＦ９１	ブリガンディ	身體防具	２２	身體防具、ＪＰ－３０、回－３
ＦＦ９２	鋼鐵之鎧	身體防具	２６	身體防具、ＪＰ－３０、回－３
ＦＦ９３	武地之鎧	身體防具	３１	身體防具、ＪＰ－３０、回－３
ＦＦ９４	超鋼金之鎧	身體防具	３７	身體防具、ＪＰ－３０、回－３
ＦＦ９５	シルバーチェイル	身體防具	２５	身體防具、ＪＰ－２０、回－２、音波耐性
ＦＦ９６				
ＦＦ９７				
ＦＦ９８	ヘッドバンド	頭部防具	１	頭部防具、ＪＰ＋５、術力＋３
ＦＦ９９	帽子	頭部防具	３	頭部防具、術力＋１
ＦＦ９Ａ	レッドフード	頭部防具	４	頭部防具、ＪＰ＋２、術力＋２
ＦＦ９Ｂ	スケールバイザー	頭部防具	５	頭部防具、術力＋１
ＦＦ９Ｃ	風切り羽根の帽子	頭部防具	５	頭部防具、ＪＰ＋５、術力＋３、麻痺無效
ＦＦ９Ｄ	ミスティヴェイル	頭部防具	７	頭部防具、ＪＰ＋５、術力＋４、精神無效
ＦＦ９Ｅ	ジュエルバンド	頭部防具	８	頭部防具、ＪＰ＋５、術力＋３
ＦＦ９Ｆ	ファニーキャップ	頭部防具	４	頭部防具、ＪＰ＋５、術力＋２
ＦＦＡ０	ワーカーグラブ	腕部防具	４	手部防具、術力＋１
ＦＦＡ１	さんごの腕輪	腕部防具	４	手部防具、ＪＰ＋３、術力＋２、水屬性器具
ＦＦＡ２	カントレット	腕部防具	６	手部防具、ＪＰ－１０
ＦＦＡ３	獸骨の小手	腕部防具	６	手部防具、ＪＰ＋３、術力＋２、獸屬性器具
ＦＦＡ４	黑耀石の腕輪	腕部防具	８	手部防具、ＪＰ＋３、術力＋１、石屬性器具
ＦＦＡ５	白銀の腕輪	腕部防具	９	手部防具、ＪＰ－１０
ＦＦＡ６	ドミナントグラブ	腕部防具	１２	手部防具
ＦＦＡ７	樹水の腕輪	腕部防具	４	ＪＰ＋１０、術力＋３、クヴェル術源道具
ＦＦＡ８	木ぐつ	足部防具	２	足部防具、ＪＰ＋３、術力＋２
ＦＦＡ９	毛皮のブーツ	足部防具	５	足部防具、ＪＰ＋３、術力＋１
ＦＦＡＡ	ラバーソウル	足部防具	６	足部防具、ＪＰ＋３、術力＋２
ＦＦＡＢ	ワニ革のくつ	足部防具	７	足部防具、ＪＰ＋３、術力＋１
ＦＦＡＣ	スティールブーツ	足部防具	８	足部防具、ＪＰ＋３
ＦＦＡＤ	ボップシューズ	足部防具	８	足部防具、術力＋１
ＦＦＡＥ	水晶のつばさ	足部防具	８	ＪＰ＋１０、術力＋４、停止無效、音波耐性
ＦＦＡＦ	タイタスグリーブ	足部防具	１２	ＪＰ＋３、術力＋２、石屬性器具、地耐性
ＦＦＢ０	貴石のカけら	飾物防具	１	ＪＰ＋３、術力＋１
ＦＦＢ１	クロスプランチ	飾物防具	１	ＪＰ＋３、術力＋１
ＦＦＢ２	ロックハート	飾物防具	１	ＪＰ＋３、術力＋１、石屬性器具
ＦＦＢ３	火成岩挽飾	飾物防具	１	ＪＰ＋３、術力＋１、炎屬性器具
ＦＦＢ４	ブルーウォーター	飾物防具	１	ＪＰ＋３、術力＋１、水屬性器具
ＦＦＢ５	ウインドシエル	飾物防具	１	ＪＰ＋３、術力＋１、音屬性器具
ＦＦＢ６	獸角的護印	飾物防具	１	ＪＰ＋３、術力＋１、獸屬性器具
ＦＦＢ７	赤い礦石	飾物防具	１	ＪＰ＋３、術力＋２、炎屬性器具
ＦＦＢ８	青い礦石	飾物防具	１	ＪＰ＋３、術力＋２、炎屬性器具
ＦＦＢ９	綠い礦石	飾物防具	１	ＪＰ＋３、術力＋２、樹屬性器具
ＦＦＢＡ	赤いマフラ	飾物防具	１	ＪＰ＋１０、術力＋３
ＦＦＢＢ	カオリアハート	飾物防具	１	ＪＰ＋５、術力＋１、音屬性器具
ＦＦＢＣ	惡魔草之牙	飾物防具	１	ＪＰ＋３、術力＋２、樹石屬性器具

※道具或武器功能中註明：術＋?、技＋?、回＋?、等功能各是代表裝備後可以提昇ｗｐ或ｊｐ的極大值以及戰鬥中每回合可以回復技力或術力的數值※

角色扮演 RPG遊戲
遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

對應角色　金手指密碼

※道具或武器功能中註明：術+?、技+?、回+?、等功能各是代表裝備後可以提昇wp或jp的極大值以及戰鬥中每回合可以回復技力或術力的數值※

密碼	道具防武具名稱	樣式	攻防	其他功能及備註
FFBD	火成岩	飾物防具	1	術力+3
FFBE	雪と氷	飾物防具	28	水屬性道具
FFBF	キノコのなみだ	飾物防具	2	JP+3、術力+2
FFC0	惡魔のなみだ	飾物防具	2	JP+3、術力+1、毒無效
FFC1	デッドハート	飾物防具	2	術力+2一擊必殺無效
FFC2	ペッグハート	飾物防具	4	JP+10、術力+2
FFC3	超水結晶	飾物防具	1	JP+10、術力+3、水屬性器具水耐性
FFC4	ファイアフレーク	飾物防具	1	JP+10、術力+2炎樹屬性器具水耐性
FFC5	グリーングラス	飾物防具	1	JP+10、術力+2樹炎屬性器具水耐性
FFC6	シルマルリオン	飾物防具	1	JP+5、術力+5樹與石的工具
FFC7	鋼のお守り	飾物防具	1	術力下降
FFC8	何かの骨	飾物防具	1	JP-5、術力+1獸屬性器具
FFC9	蟲アメの指輪	飾物防具	1	JP-3、術力+1獸屬性器具
FFCA	星之砂	飾物防具	1	JP-4、術力+1不知明的加工物
FFCB	ブル-チップ	飾物防具	1	JP+3、術力+1木屬性器具
FFCC	護咒刀	飾物防具	0	術力下降JP-20
FFCD	ラストリーフ	飾物防具	1	JP+20、術力+5一擊必殺、回+2
FFCE	イタナルロック	飾物防具	1	JP+20、術力+5眠石化無效、回+2
FFCF	ノヴァ◦ハート	飾物防具	1	JP+20、術力+5、マヒ無效、回+2
FFD0	ディープブルー	飾物防具	1	JP+20、術力+5、水耐性
FFD1	ハルモニウム	飾物防具	1	JP+20、術力+5音波耐性
FFD2	トウテツパターン	飾物防具	1	JP+20、術力+5精神無效
FFD3	キャッツアイ	飾物防具	1	JP+10、術力+2獸屬性器具凝視無效
FFD4	パンフルート	飾物防具	1	JP+10、術力+2獸音屬性器具
FFD5	ビーストルーン	飾物防具	1	JP+10、獸屬性器具
FFD6	石獸のタグ	飾物防具	3	JP+3、術力+2石獸屬性器具
FFD7				
FFD8				
FFD9				
FFDA				
FFDB				
FFDC	ブラックアイス	飾物防具	0	
FFDD	死者之石	飾物防具	0	
FFDE	スライムストーン	飾物防具	0	
FFDF	ラヴォスリング	飾物防具	0	
FFE0	ルートウォーター	飾物防具	0	
FFE1	對必殺防具	飾物防具	0	
FFE2	サンリの毒針	飾物防具	1	JP+4、術力+2、水屬性器具
FFE3				
FFE4				
FFE5				
FFE6				
FFE7				
FFE8				
FFE9	ホットストーン	飾物防具	1	JP+10、術力+3、回+1
FFEA	ブラッドスター	飾物防具	1	JP+10、術力+4、回+1
FFEB	木靈のグラール	飾物防具	1	JP+10、術力+4、回+1精神無效

金手指密碼

角色扮演 RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域2
對應機種：PS、對應震動手把
遊戲人數：1人、記憶格數1

對應角色 金手指密碼

密碼	道具防武具名稱	樣式	攻防	其他功能及備註
ＦＦＥＣ	湧水的寶珠	飾物防具	１	ＪＰ＋１０、術力＋４、回＋１
ＦＦＥＤ	ソウルクリスタル	飾物防具	１	ＪＰ＋１０、術力＋１、回＋１一人完全回復
ＦＦＥＥ	アニマ結晶體	飾物防具	１	ＪＰ＋３０、術力＋５、一人完全回復
ＦＦＥＦ	戰場之風	飾物防具	０	？？？
ＦＦＦ０	ポケットドラゴン	飾物防具	１	ＪＰ＋１０、術力＋３、回＋１
ＦＦＦ１	アンバーマリーチ	飾物防具	１	ＪＰ＋１０、術力＋４、回＋１
ＦＦＦ２	アンスリウム	飾物防具	１	ＪＰ＋１０、術力＋４、回＋１
ＦＦＦ３	夢のメダリオン	飾物防具	１	ＪＰ＋１０、術力＋４、回＋１眠無效
ＦＦＦ４	生命之木種	飾物防具	１	ＪＰ＋１、術力＋１、回＋１一人大回復
ＦＦＦ５	結界石	飾物防具	０	ＪＰ＋１、術力＋１、回＋１全員回復
ＦＦＦ６	樹海地	飾物防具	７０	？？？
ＦＦＦ７	七星劍	？？？	？？？	？？？

※道具或武器功能中註明：術＋？、技＋？、回＋？、等功能各是代表裝備後可以提昇ｗｐ或ｊｐ的極大值以及戰鬥中每回合可以回復技力或術力的數值※

ファイアブランドの悲劇	
エッグを追って	
ウィルの旅立を	
兄弟再會	梅爾休曼地方
威爾之旅	
ギュスターヴ追放	メルシュマン地方
ギュスターヴ誕生	
カンタール死	
故鄉を離れて	

ハン ノヴァ建設	
ハン ノヴァ炎上	
ハン ノヴァの戰い	
ギュスターヴの陣營へ	無法治地帶東部
ギュスターヴの後繼者	ロードレスランド東部
サウスマウンドトップの戰い	
モンスターの巢へ	
礦山にて	
礦山崩壞	

樹海へ	
ケルヴィン最後の戰い	
潛入！アレタセイ一味	
ウィル對エッグ	グラン タイユ
あの空に虹を	克蘭達尤大陸
南の岩で	
グラン ヴァレを越えて	

エーデルリッター	
對決！アレクセイ	
偽ギュスターヴ誕生	
バケットヒルの戰い	ロードレスランド西部
上陸	無法治地帶西部
アニマ教の傳說	
生命の木の島	

フォーゲラング	
グリューゲル	
ギュスターヴ12才	南大陸沙漠區
將軍の思い出	
和平會議	
大砂漠のメガリス	

ギュスターヴと海賊	
父の急逝	
ワイト奪取	亞迪國與其他週邊小國
ギュスターヴ15才	ナノ國と週邊各國
病床の母	
ジニーの旅立ち	
再會	
ギュスターヴと鍛鍊屋	

化石洞窟へ	
エッグ再び	
巨蟲のメガリス	
ミスティの企み	北大陸未開發之地
エッグとの死鬥	
ジニーの冒險	
北大陸奧地へ	

ラウブホルツ	
タイクーン ウイル	ヴァイスランド
暗殺者ヨハン	拜斯大陸雪地
ヴァイスランド	

最後のメガリス	北大陸奧地深處內地
ラストバトルメガリス	

※主要事件引發地點

角色扮演
RPG遊戲

遊戲名稱：復活邪神之邪神領域２
對應機種：ＰＳ、對應震動手把
遊戲人數：１人、記憶格數１

平假名	あ	いぃ	うぅ	え	おぉ
羅馬拼音	a	i	u	e	o
國語注音	啊	伊	嗚	耶	喔
片假名	アァ	イィ	ウゥ	エェ	オォ

平假名	か	き	く	け	こ
羅馬拼音	ka	ki	ku	ke	ko
國語注音	卡	基	庫	克	可
片假名	カ	キ	ク	ケ	コ

平假名	さ	し	す	せ	そ
羅馬拼音	sa	shi	su	se	so
國語注音	薩	西	蘇	塞	受
片假名	サ	シ	ス	セ	ソ

平假名	た	ち	つっ	て	と
羅馬拼音	ta	chi	tsu	te	to
國語注音	他	起	諸	帖	脫
片假名	タ	チ	ツッ	テ	ト

平假名	な	に	ぬ	ね	の
羅馬拼音	na	ni	nu	ne	no
國語注音	那	尼	奴	乃	弄
片假名	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ

平假名	は	ひ	ふ	へ	ほ
羅馬拼音	ha	hi	fu	he	ho
國語注音	哈	嘻	呼	嘿	后
片假名	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ

平假名	ま	み	む	め	も
羅馬拼音	ma	mi	mu	me	mo
國語注音	媽	咪	母	媚	謀
片假名	マ	ミ	ム	メ	モ

平假名	ま	み	む	め	も
羅馬拼音	ma	mi	mu	me	mo
國語注音	媽	咪	母	媚	謀
片假名	マ	ミ	ム	メ	モ

平假名	やゃ		ゆゅ		よょ
羅馬拼音	ya		yu		yo
國語注音	呀		尤		幽
片假名	ヤャ		ユュ		ヨョ

平假名	ら	り	る	れ	ろ
羅馬拼音	ra	ri	ru	re	ro
國語注音	拉	哩	盧	壘	嘍
片假名	ラ	リ	ル	レ	ロ

平假名	わゎ	を	ん		
羅馬拼音	wa	o	n		
國語注音	哇	喔	嗯		
片假名	ワヮ	ヲ	ン		

平假名	が	ぎ	ぐ	げ	ご
羅馬拼音	ga	gi	gu	ge	go
國語注音	嘎	几	咕	給	哥
片假名	ガ	ギ	グ	ゲ	ゴ

平假名	ざ	じ	ず	ぜ	ぞ
羅馬拼音	za	ji	zu	ze	zo
國語注音	札	雞	汝	賊	走
片假名	ザ	ジ	ズ	ゼ	ゾ

平假名	だ	ぢ	づ	で	ど
羅馬拼音	da	ji	zu	de	do
國語注音	瘩	磯	珠	跌	朵
片假名	ダ	ヂ	ヅ	デ	ド

平假名	ばヴ	び	ぶ	べ	ぼ
羅馬拼音	ba	bi	bu	be	bo
國語注音	巴	逼	捕	北	博
片假名	バ	ビ	ブ	ベ	ボ

平假名	ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ
羅馬拼音	pa	pi	pu	pe	po
國語注音	帕	匹	噗	胚	波
片假名	パ	ピ	プ	ペ	ポ

日本語發音對照表

（國語注音發音較為不準確，如讀者欲抓住正確的發音請利用日本語教學錄音帶）

復活邪神之邪神領域2
完全攻略

書籍發行所：電玩老宮編輯部出版發行

出版發行者：林建宮
經銷負責人：林建棧・朱宗上
美工編輯：林建宮
編輯助理：劉立民(育達)
金手指密碼搜尋：林建宮
文字排版：電玩老宮工作室
發行住址：台北縣永和市保平路204號3F
TEL：27588314
FAX：29205395
E-MAIL：ASUS@MS1.SEEDER.NET
發行日期：中華民國88年4月初版一刷
新聞局出版事業登記證
局版台省業字第(申請中)號

●本書內容所刊載之圖片、商標、其版權歸各所屬公司所有，本社絕無侵害他人著作權之意圖，敬請各界察鑑

電玩讀者回函

請貼
3.5元
郵票

台北縣永和市保平路２０４號３Ｆ

電玩老宮編輯部收

※非常感謝您對本社攻略本的支持與愛護，今後若您對本社有任何建議或指導，請以電子郵件信箱或讀者回函通知本社。

～您的建議絕對是我們做的更好的原動力～

下頁當中有幾個問題希望讀者能稍加填寫並寄回、協助本社做更符合您所需要的書、謝謝！

電玩讀者回函

讀者資料：

姓名：　　聯絡電話：

年齡：　　聯絡地址：

職業：　　教育程度：

您對本社有何建議：

（１）您最喜歡玩的遊戲類型是：

RPG　SLG　AVG　ACT　TBG　STG　PZG　SPG

（２）您認為最需要攻略本的遊戲類型是：

RPG　SLG　AVG　ACT　TBG　STG　PZG　SPG

（３）您所擁有的遊戲主機機種有哪些：

SFC　PS　SS　GB　DC　GG　SNK　SEGA　其他

（４）您之所以會想要購買遊戲攻略本的原因：

想了解遊戲內容？

對武器及道具等其他功能不了解？

總之有攻略本玩起來較快？

金手指密碼的誘惑？

其他？

（５）您購買本攻略本的原因：

原因：

（６）您認為攻略本中最重要的是：

武器道具功能表　迷宮地圖　故事攻略圖解　怪物圖表　人物介紹　中日名稱對照表

金手指密碼　隱藏秘技或角色　書本印刷精美

※非常感謝您的協助，再次謝謝您！

這些圖片正在說話！說什麼呢？
詳盡的操作說明、簡單基礎的畫面解析、
複雜及隱藏的系統一一詳細解說、
豐富的角色人物以及武器防具介紹、
完整的故事內容與攻略，每章並附有重點圖示、
遊戲的一切內容本書皆詳細的為您撰寫、
從技巧法術、武器效果、道具防具功能、
攻擊連攜、戰鬥迴避、戰鬥擔當，統統都告訴您！
超強金手指密碼、能力一流、技巧全現、武器防具
道具無限、全員到齊、按鈕一按敵人消失、
功能一應俱全、任憑選擇！
書後並附有此遊戲中常見日語解說、
這些圖片都是本書內頁的縮圖！
老宮的用心，您看的見～

0 060343 281009 00250

●本書內容所刊載之圖片、商標，其版權歸各所屬公司所有

類別
PS
RPG

復活邪神之邪神領域2

電玩老宮

NT 250

SaGa Frontier 2
サガ フロンティア 2



超強功能的金手指密碼
詳細解說的故事內容
內容精采看後面就知道！

想要了解遊戲中的故事內容嗎？
翻開這本書就對了！

復活邪神之邪神領域2

建議售價：250元

內頁全彩亮麗演出！

電玩老宮